幻の「ミュウ」がもらえる応募券付き

ニンテンドウ64/スーパーファミコン/ゲームボーイ

NINTENDO ファミマガ64

平成9年11月1日発行(毎月1回1日発行)
第13巻第11号(通巻272号)
昭和62年9月7日第3種郵便物認可
NINTENDOは任天堂の登録商標です。

1997
11月号

590YEN

任天堂最新情報の疑問を徹底的にチェック!!

ゼルダの伝説64
ディディーコングレーシング
ヨッシーアイランド64
F-ZERO64

N64期待のソフト32本徹底検証
ユーザー・広報・編集部
プレイレビュー付き

爆走攻略
爆ボンバーマン

衝撃!! N64版のポケモンをGet!
●あの「ピカチュウ」と対話(?)して遊ぶソフトが登場!!
ピカチュウげんきでちゅう

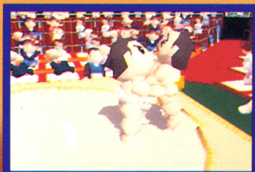
●キーワードは夏・プレゼント・虫取り少年!?
独占!! 田尻智氏インタビュー

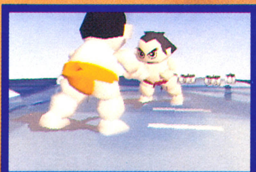
64大相撲

この秋
発売予定!!

押してダメなら、ブン投げろ!









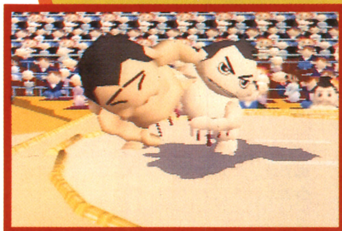


およびNINTENDO64は任天堂の商標です。

超本格派3Dポリゴン!!

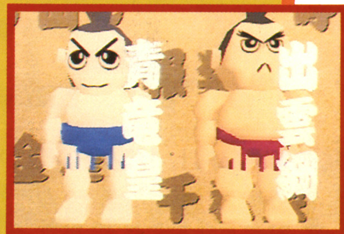
相撲ゲームでは初の3Dポリゴンを採用。大相撲ならではの迫力を余すことなく再現しました。登場する力士は個性派揃いの総勢46人。決まり手40種をはじめ、各種の必殺技も充実。防御の組み合わせにより、相手力士との駆け引きを存分に楽しめる超本格派です。

手に汗握る「64大相撲」の醍醐味を、どうぞご堪能ください。



力士育てゲー「横綱サクセスモード」!!

前頭15枚目からスタートして、1場所15日間、年間6場所で3年かけて横綱を目指す「横綱サクセスモード」。取組の間、50以上のイベントと4つのミニゲームがあり、それによって成長値をUPさせる事ができます。横綱目指し、徹底的に鍛え上げてください。



ちゃんこでごっつあん

食べた具の数とその正確さによって成長値がUP。



FISHでごっつあん

釣った魚の数と重さによって成長値がUP。



昼寝でごっつあん

牛や犬猫などをかわして長時間寝るほど成長値がUP。



ジャンプでごっつあん

トランポリンにうまく乗り長時間プレイするほど成長値がUP。



最強伝説へ、待ったなし。

臨場感満点の場内アナウンス&サウンド!! もちろん「振動パック」対応!!

本場所さながらに、呼び出しに四股名を呼びあげられての登場。行事の進行、気迫のこもった力士の声、さらに臨場感あふれるアナウンスがゲームをひときわ盛り上げます。また、CMでおなじみの「振動パック」対応。興奮のるつぼの中、きっとあなたもシビレます。

プレーヤー同士の対戦もOK!!

コントローラーパックを持ち寄れば、互いに鍛えた力士同士での対戦も、もちろん可能。勝てば、なんと相手力士の必殺技を1つ貰うことができます。強敵をどんどん撃破して、最強の力士を育て上げてください。



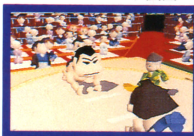


ステージセレクト画面


両国


名古屋


大阪


福岡


南極


砂漠


月面

土俵の種類も8種類!!

両国・大阪・名古屋・福岡・南極・砂漠・草原・月面とさまざまなシチュエーションでの対戦が可能。土俵の特性が勝負の明暗を分けることも。



株式会社ボトムアップ 〒164 東京都中野区中野3-33-3 インツ中野ビル8F TEL.03-3382-3611

スペック表の見方

①	②	⑤
		⑥
	③	⑦
		⑧
	④	⑨

①対応ハード名を略称で表記してあります。N64はニンテンドウ64、ＳＦＣはスーパーファミコン、ＧＢはゲームボーイ、ＶＢはバーチャルボーイの略です。「ＤＤ専用」はN64ディスクドライブ専用ソフトを表し、「13色対応」はスーパーゲームボーイを使用してカラーのゲーム画面を楽しめるソフトのことです。
②③④ソフト発売メーカー、発売日、価格を表記してあります。
⑤ゲームのジャンルを表記。
⑥内部のバックアップの有無と方式を表記。（　）内の数字はバックアップファイル数です。
⑦外部バックアップの有無と周辺機器名を表記。（　）内の数字はバックアップファイル数です。
⑧使用可能な周辺機器を表記。⑨発売時に同梱される周辺機器を表記。

カウントダウン任天堂4

N64 ◆「レア社」からまたまた新タイトル！　ディディーが主人公だよぉ！
14 ディディーコングレーシング（仮称）

N64 ◆発売は12月！ リンクの細かいアクションに注目だ!!
18 ゼルダの伝説64（仮称）



N64 ◆6体のヨッシーが絵本で大活躍
22 ヨッシーアイランド64（仮称）

N64 ◆ニューマシン4台が登場
24 F-ZERO64（仮称）

N64 ◆ワールド4までの道のりをポイント攻略する
51 爆ボンバーマン　ボンバー星救出攻略



N64 ◆『5』が発売されたらおNEWな「～広場」にリニューアル!?
62 実況パワフルプロ野球4　大好評！パワプロ広場付き

N64 ◆「広げようN64の輪」ということで対戦プレイだけのコーナーが新登場！
66 新企画 対戦やろうぜ:ゴールデンアイ編

GB ◆トランセルは１１月の決勝を解説
68 ポケモンリーグ

GB ◆第2回のチャンピオン発表です
65 ミニ四駆GB Let's & Go!!

70 RGBマニアック

75 FAMIMAGA64 RANKING BOX

78 ジャーナルNEWS

82 読者プレゼント

92 超ウルトラ技　<金コイン技>熱闘ザ・キング・オブ・ファイターズ'96　ほか

98 新作カレンダー　すごいへべれけ、早耳情報、次号予告、さくいん

今号の表紙



●表紙／ポケットモンスター２　金・銀
●表紙デザイン／保坂一彦
©Nintendo/creatures/GAMEFREAK INC.

発売日未定　価格未定
いわずと知れた「ポケモン」の続編にあたる作品。巻頭のインタビューにもあるとおり急ピッチで開発が進められている。11月開催予定の「Nintendo　スペースワールド'97」では遊べる（予定）のでぜひプレイしたいものだ。

ファミリーコンピュータ、ファミコン、スーパーファミコン、ゲームボーイ、スーパーゲームボーイは任天堂の登録商標です。ニンテンドウ64、バーチャルボーイは任天堂の商標です。
©（株）徳間書店/インターメディア・カンパニー　1997　※本誌掲載の写真、イラストおよび記事の無断転載を禁じます。本誌にはライセンス供与によりNintendoの登録商標、著作権所有物を掲載しています。©1997　Nintendo。記事中の各著作権表示は画面写真、一部のイラストに対するものです。また、１つの著作物に複数の著作権所有者が存在する場合の著作権表示は「／」で区分し、同一ページに複数の著作権物が存在する場合は「・」で区分しています。「®」「ＴＭ」などの表記は省略させていただきました。

本誌の記事中、ゲームボーイの画面写真はスーパーゲームボーイを使用して撮影したもので、実際の液晶画面ではありません。
ゲームソフトなどの価格は特にことわりのない場合を除いて税別で表記してあります。

STAFF

〈発行所〉株式会社徳間書店/インターメディア・カンパニー　●発行人／山森尚　●編集人／相沢浩仁　●編集長代行／藤岡浩　●編集委員／曽根丈詞・村田憲生　〈編集〉●スタッフ／〔東京〕興津祐輔・加藤則康・中谷至　〔仙台〕大石美智子・中鉢ゆき子　●アシスタント／〔東京〕・種市真澄・水上智・吉田英央　〔仙台〕刈屋幸治・千葉和之　〈販売部〉●部長／遠藤剛　●スタッフ／大野浩志・吉野なおみ　●アシスタント／江渕綾乃〈広告部〉●サブマネージャー／金山泰久・伴勝・本間彰　●スタッフ／加藤千香子・工藤克俊・小出貴美子・駒形友美・長倉明　●アシスタント／関山知壱・羽迫新一　〈情報統括部〉●マネージャー／福成雅英　●スタッフ／石原郁与・木浪秀剛・佐藤大作・杉村知顕・豊田恵　●アシスタント／石井暁子・石橋孝志・堀口陽平〈ＮＣＣ〉●マネージャー／牛尾滋昭　●サブマネージャー／佐々木さとみ・高山正美　●スタッフ／岩田麻記子・金子昭子・工藤一樹・小島晶・森田智子・山内恵美　〔仙台〕鈴木享子　〈デザイン〉●ＡＤ／片野厚子　●スタッフ／〔仙台〕今村奈緒美・梅内幸子　●アシスタント／〔仙台〕佐久間弘子　〈協力〉●校閲／笠原紀彦　●写真／守屋貴章・青木雅　●編集／高島一仁・松村浩次　●デザイン／太田浩一・熊谷智子・有限会社クリエイティブレイ・小森洋治・株式会社サイドブレーン・中村由紀子・松尾泰男・有限会社ラッキームーン　●フィニッシュデザイン／株式会社トッパンフォトタイプアート　●印刷／凸版印刷株式会社

●それ以外の記事に関する質問はTEL 03-5569-6232まで

読者のみなさまからのお問い合わせは、休日を除く月曜日から金曜日の午後４時から午後６時の間、左記の番号で受け付けています。質問は本誌に書いてある内容に対することに限ります。ゲームの解説やヒントについての質問には答えていません。

CONTENTS

ファミマガ64 1997 11月号

第2次ポケモンウェーブ

N64 ◆N64版の「ピカチュウ」出現！　他誌には載っていない田尻さんの解説付き
6 特報1 ピカチュウ げんきでちゅう

◆『2』の開発状況はもちろん、田尻さん愛用の『ポケモン』もプレゼントしちゃいます！
8 特報2 田尻智氏独占インタビュー 裕木奈江プロジェクト

N64期待のソフト32本徹底検証！

N64 ◆「君の最強チーム」モードを解説する
26 ファミスタ64

N64 ◆ダメージ制を廃止した新感覚格闘ACT
30 ファイティングカップ（仮称）

N64 ◆今号のキーワードは時計・精神力・魔方陣
34 エルテイル（仮称）

N64 ◆クールに決めた奴が勝者！
38 スノボキッズ



N64 ◆路面状況を的確に捉えてドリフトすべし
40 トップギア・ラリー

N64 ◆ダイターン3とマスターガンダム現る
42 スーパーロボットスピリッツ

N64 ◆すごろくをしながらたまごっちを育成!?
43 N64で発見!!たまごっち みんなでたまごっちワールド

N64 ◆新たなる舌技判明！　その動きをチェック
43 カメレオン・ツイスト

N64 ◆ずらりと並んだ年末タイトルをユーザー代表・広報・編集部の3者が解説。誰の言葉を信じる!?
44 ハイパーオリンピック イン ナガノ64を始め ほか24本！

N64 ◆参入メーカーも続々登場。今号もホットな情報をお伝えしよう
85 N64最新メーカーレポート
ソフトバンク／マスターROM完成！
<ヘクセン>・ボトムアップ／技の掛け方が判明<64大相撲>

GB ◆早くも「森」「海」バージョンが発売！
89 ゲームで発見!! たまごっち2

GB ◆新作紹介4本、最新速報4本をお届け！
90 今月のGBフラッシュ

●広告に関するお問い合わせはTEL03-5569-6215までお願いいたします。　●ウル技に関する質問はTEL 022-213-7555まで

N64・GB版『ポケモン』、完成へのゴールはそんなに遠くない！

第2次

『ポケモン』ビッグウェーブ!!

2大特報

『ピカチュウげんきでちゅう(仮称)』

画面写真入手

ついにその姿を現した!! 田尻氏の解説も必読

田尻智氏、『2』の制作状況を語る

『ポケモン2』の極秘情報を裕木奈江さんが聞いてきたぞ

特報① 待ちに待った画面を公開

あのかわいいピカチュウと一緒に遊ぶことができるんだ!!

読者の関心が非常に高いN64版の『ポケモン』。ついにそのベールに包まれていた情報が明らかになったぞ。その名も『ピカチュウげんきでちゅう』。151匹もいるポケモンの中で、最も人気のあるポケモン「ピカチュウ」を主人公にしたゲームなのだ。グラフィックはGB版の2D画面からフルポリゴンへと変化したが、ピカチュウも、そして潜んでいる「トキワの森」も『ポケモン』のイメージを崩さずに表現されている。こんなにかわいくなったピカチュウと早く遊んでみたいよね！



比較



N64版のピカチュウは表情まであるのだ

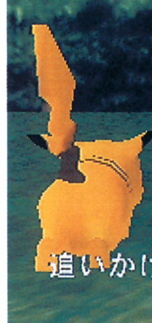
ピカチュウが自分に向かって話しかけてくる

ゲームに登場するピカチュウは、あの独特のピカチュウ語でプレイヤーに話しかけてくる。その声は、アニメの声とまったく同じでとってもラブリー。彼と会話をして、仲良くなっていくのだ。

ピカチュウとお友達に!!
ピカチュウ語講座

「ゲットだぜ!!」
＝
「ピッピカチュウ！」

2回目の「ピ」にアクセントを。さあ、みんなで一緒に！



最初はやさしく接していこう。乱暴しちゃ、かわいそうだ



田尻氏も一言

「ピカチュー！」と呼べば、こっちに来るし「ピカピカ！」とか言うと喜んだりするんでとってもカワイイですよ。

その名も

ピカチュウげんきでちゅう(仮称)



任天堂
発売日未定
価格未定

ピカチュウ み〜つけた!!

トキワの森で ピカチュウ発見!

勢いの止まらない今日のポケモンブームに、更なる大波の予感が!! 編集部ではその第1波の情報をしっかりキャッチ!!

ピカチュウ語を理解し コミュニケーションをとる

困っているピカチュウを助けてあげよう!!

トキワの森では、さまざまな出来事がピカチュウとプレイヤーの前で起こる。もしピカチュウが困っていたら、あのピカチュウ語をどのくらい理解できているかが重要になってくるぞ。ピカチュウの行動から、どうすればよいかを考えて、その通りに導いてあげれば大丈夫だ。うまく、ピカチュウとコミュニケーションがとれれば、最初は遠慮がちなピカチュウも、だんだんと心を開き、友達になってくれるぞ!

大きなリンゴが取れた！

⇧大きなリンゴを抱えて、とてもうれしそうなピカチュウ。でも、意外とピカチュウって小さいからリンゴが大きく見えるよね

手が届かない…

⇨必死に手を伸ばしてリンゴを取ろうとしているピカチュウ。何とかして手を貸してあげたいね

あれは何だろう?

ボールでりんごがとれそうだよ

⇧どうやら、木の上にあるリンゴを見つけたようだ

GBの遊びが拡張するソフトも現在開発中

実はN64版の『ポケモン』はこれだけではない! ほかにもさまざまなプロジェクトが動いているのだ。64DD版として開発されている『ポケモン』は、GB版のポケモンも持っていって遊べるらしいぞ!!

ポケモン2



⇨発売が待ち遠しい『ポケモン2』

ポケモン拡張化計画

ポケモン1（赤・緑・青） ⟷ 通信可能 ⟷ ポケモン2（金・銀） → ポケモン64DD版 ?

田尻氏も一言

ポケモンシリーズはGB版、そしてN64版とも、同じ世界で通信ができるようにするつもりなんですよ。

次のページからインタビュー

©Nintendo／Creatures／GAME FREAK／Ambrella（MGM）

特報②

『ポケモン2』制作中の田尻氏にインタビュー!!

『ポケモン』の今までとこれからを熱く語る!!

好評のビッグ対談、第2回目！ 裕木さんが『ポケモン』のいろんなことを、田尻さんに聞いてきたぞ！





裕木奈江さん

もうすっかりお馴染み(!?)、「ファミマガ64」読者代表兼インタビュアー。テレビ、ラジオ、舞台などで幅広く活躍中。好きなポケモンはもちろん「ピカチュウ」！





田尻智さん

『ポケットモンスター』の生みの親であり株式会社ゲームフリークの代表取締役でもある。ちなみに全ポケモン中、一番好きなポケモンは、なんと「ニョロゾ」。

『ポケモン』は男の子と女の子で遊び方がちょっと違うんですよ。

私は図鑑とかすぐに揃えたいので男の子っぽい遊び方ですね。

裕木　私は以前『ポケットモンスター赤』を、ファミマガ64編集部のかたからプレゼントしていただいたんです。だけど、いざやってみようと思ったら、周りには誰も『ポケモン』をやっている人がいなかったんですよ。予備知識も何もまったく知らない状態から始めてしまって…。そのせいかどうか分からないけど、私のポケモンのパーティの中には、コクーンとトランセルの2匹が、いつもいるんですよ。全然攻撃できなくて、いっつも（強調）かたまりっぱなしだったんですよ〜。何でかたまってばかりなの?

田尻　あのポケモンは蝶になるまでの間に、芋虫とか毛虫とかの状態を経て、さなぎになったりと進化するんですよ。コクーンはまださなぎの状態で、固まったまんまなんです。だけど、ああいうのが1匹いると結構便利で、硬くなったまま前に出しておいて、その間に他のポケモンの体力を回復させたりするのに使うといいですよ。バリアとして頑張ってもらうという使い方ですね。

裕木　まだ序盤で町の子と戦っています。

裕木　すごく地味な使い方ですね（笑）。そんなポケモンばかりいるから、同じ町に住んでいる男の子（ライバル）になかなか勝てなくて困ってますよ。

田尻　それって、結構序盤ですよね。『ポケモン』の最初のほうは男の子が喜びそうな虫系のポケモンがたくさん出てくるんです。虫とり少年とかいて、そいつと戦ってポケモンを強くさせたりして進めていくんですよ。だから最初は男の子が喜んで遊んでくれるんですよね。だけど虫がいっぱいいる「トキワの森」を抜けたあたりになると、女の子が喜んでくれるんです。ピッピとか、ピカチュウとかかわいいポケモンが出てくるんで、そういうのを集めたくなるんですよ、女の子は。ピカチュウだけ50匹揃えてる子とかいますよ。

裕木　かわいくても、それだけいるとちょっと恐いですね。

田尻　ポケモンの集め方にも特徴があって、男の子はポケモン図鑑を、なるべくたくさんの種類を集めようとする。女の子はカワイイポケモンだけを、たくさん集めたがりますね。プリンとかピッピとか、ピカチュウとか。

裕木　わたしはどっちかと言うと男の子の遊び方かな。図鑑とか全部揃わないとイヤだし。

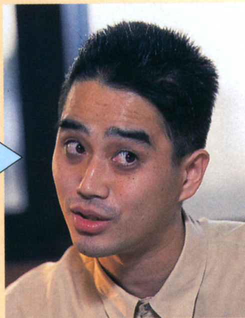
田尻　作り手としては、いろんな遊び方で遊んでほしいと思いますね。例えばピカチュウを進化させないで、かわいいまま強くさせたりするのもいいと思いますよ。

裕木奈江さんはみ出し情報　裕木奈江さんは10月2日から12日まで、新宿のシアター・トップスにて「アリゲーター・ダンス2」というお芝居をやることが決まっている。奈江さんの大ファンで、興味のある方はぜひ足を運んでみてほしい。本誌とは違う奈江さんを見られるぞ。チケットは絶賛発売中だ。

ポケットモンスター

裕木 田尻さん自身、『ポケモン』やってます?

田尻 ええ、やってますよ。ゴールドのゲームボーイポケットで。
裕木 何だかオトナ（笑）。
田尻 やっぱり今、『ポケットモンスター2金・銀』を作ってるくらいですから。あと、僕の『ポケモン』、手作りのオリジナルなんですよ（うれしそうにカバンからゲームボーイポケットと、『ポケモン』赤、青を取り出す）。自分でポケモンの絵を新しく貼って作ったんです。
裕木 このシール、自分で作ったんですか？
田尻 ウン。…せっかくだから、このゲームボーイポケットゴールドと、オリジナルポケモンの青カセットをプレゼントしましょう。
裕木 ワーワー！（大喜び）。本当にいいんですか？
田尻 ウン、いいですよ。
――読者プレゼントにしては？
裕木 …ウーン、考えましょう。



あんまり進んでない青版と、親の名前が「バカ」の赤版、どっちがいい？

田尻 最近中古屋で『ポケモン』買うんですよ。

（もらった『ポケモン青』をさっそくプレイする奈江さん）
裕木 アッ、これバッヂの数が0コですよ。何で0コなの？
田尻 1つのカセットにほしいポケモンを集結させようとして、いいやつは交換しちゃった。
裕木 もう1つの赤版はどこまで進んでます？
田尻 これはちょっと進んでるかな？ 僕は最近中古屋で『ポケモン』を買うんですよ。もともと知らない人のソフトって、その人なりの名前の付け方があったりするからおもしろいんですよ。この赤版は親の名前が傑作なんですよ。
裕木 え、カッコイイ名前なのかな？ 見せてくださいよ。

田尻 この赤版、親というかプレイヤーの名前が「バカ」になってるでしょう。画面上で、「おやバカ」になるから「バカ」ってつけたのかなあ（笑）。
裕木 名前、バカ…。
田尻 じゃあ、こうしましょう。あんまり進んでない青版と、結構進んでるけど親の名前が「バカ」になってる赤版。どっちがいい？ 好きなほう1つあげますよ。
――両方もらって1つを読者プレゼントにするというのは？
裕木 ヤダ、両方もらう！ だって自家製シールだよ。私が読者にあげると思う？
（注 本当に言ってました）
――この2つの『ポケモン』、写真に収めたから、これ見たら読んでる子供たちは納得しませんよ！
裕木 赤版は1回やったし、青には興味はあります。でも全然すんでないし…。でも、やっぱり青かな！

バッヂが0コの青

なまえ／タビラン
おこづかい／3000円
プレイじかん／0：19
ポケモン バッジ
タケシ カスミ マチス エリカ
キョウ ナツメ カツラ

プレイ時間はナント!! 19分。まだすごく序盤。

こちらのお手製シールにはメタモンが描かれています。

田尻さんプライベートコレクション

親「バカ」の赤

なまえ／バカ
おこづかい／408767円
プレイじかん／67：23
ポケモン バッジ

バッヂは8コあるけど親の名前が「バカ」…。

こちらの『ポケモン』にはヤドランが貼ってあります。



大はしゃぎの奈江さん

⬆インタビューすることをすっかり忘れてしまっている…

読者のキミたちにもプレゼントがあるぞ

2人のサイン色紙と親バカ赤『ポケモン』をプレゼント。希望者はハガキに郵便番号、住所、氏名、年齢を明記のうえ、〒105東京都港区東新橋1―1―16 TIM ファミマガ64編集部「ポケモンビッグウェーブ」係まで。締め切りは10月20日必着。当選者の発表は発送をもって代えさせていただきます。

⬇本当に田尻氏が使っていた『赤ポケモン』だ。世界に1個しかないので抽選で1名様に

POKE
バカは じてんしゃに のった

⬆ほかでは絶対に手に入れることができないぞ。こちらは抽選で5名様にプレゼント

ポケモンキッズの素朴な質問ひとつめ

――ポケモンはどうして死なないのですか？
田尻 自分が育てたものが死んじゃうと、ものすごく悲しいよね。『ポケモン』は楽しくておもしろいものだから、みんなを悲しませるようなものにはしたくなかったんだ。だから基本的には死なないことになっているんだ。トレーナーたちと戦ったり、出てくるポケモンと戦ってやられても、「ひんし」にはなるけど、絶対に死んだりはしない。「ひんし」の状態だから、ポケモンセンターに預けることでポケモンは体力を回復するんだ。ゲーム中に「カラカラ」というポケモンが出てくるけど、このポケモンには生き物が死んだらかわいそう、という気持ちが込められている。カラカラが持っている骨は、実はお母さんの骨。死んでしまったお母さんの骨を宝物にしているんだ。

カラカラ

カラカラ
こどくポケモン
たかさ 0.4m
おもさ 6.5kg
No.104
しにわかれた ははおやの ほねを あたまに かぶっている。さびしいとき おおごえで なくという。

➡お母さんの骨だから、ブカブカにかぶっていたのか。知らなかった…

あの時田尻氏は若かった!! 田尻さんは、昔はかなりのゲーマーだったと聞いている。「インベーダーゲーム」が登場してからずっとやっていたそうで、100円で12時間遊べるくらいの実力があるらしい。また田尻さんの知り合いには、目隠しをして音だけ聞いてインベーダーをやる人もいたそうだ。

通信で交換できることを思いついてアイデアが広がりました。



田尻　ポケモンの最初のアイデアは、通信交換できると思ったところ。通信という言葉で聞くとイメージ的に、ピーッと飛んでいきそうな気がしませんか？

裕木　そういえばそんな気がするかも。

田尻　『テトリス』とかの場合、通信の交換というより、相手の状態を知るために線でつながっているという、対戦ゲームのためだけにケーブルがあったんですよ。『ポケモン』ではそういうのとちょっと変えて、物々交換のように取りかえっこができて、ポケモンが集められるようにと。

裕木　ポケモンを持っている者同士がGBをつないで交換したり、戦わせたりするのって、あんまりピンとこなかったんだけど、今考えると男の子同士でクワガタや、カブトムシを捕まえてきて戦わせる感覚といっしょなのかなって。クワガタは都内にはいないし。

裕木　子供の虫とりと感覚が似てますね？

田尻　僕は東京の多摩育ちなんですけど、子供のとき、まだ虫とかたくさんいましたね。それもだんだんなくなってきましたけど。だから今の子供たちに「僕の子供時代と同じ体験をさせるには、どうすればよいか？」というのを『ポケモン』を作りながら考えましたね。ほら、序盤のほうで「虫とり少年」がプレイヤーに戦いを挑んできたりするでしょう？

裕木　エッ、もしかしてあの虫とり少年は…。

田尻　そうなんです。昔の子供代表として、僕をイメージしたものなんです。

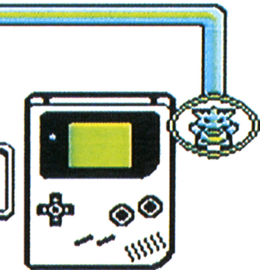
裕木　ポケモンで対決して負けたら、取られちゃうのもおもしろくないですか？　メンコみたいに。

田尻　実はそういうのも試作品として作ったこともあるんです。だけど、育てたポケモンを取られたときの悔しさが、あまりに強すぎるのでやめにしました。

裕木　経験値だけ取られるとか？

田尻　ポケモンの交換のときに、お金をつけて交換するバージョンも作ってみたんですよ。だけど、何か生き物にお金をつけるという行為が寂しく感じてやめました。

通信を使った交換



通信ケーブルをつなぐことで、友達同士でポケモンの交換ができてしまう

ポケモン図鑑

イシツブテ
がんせきポケモン
たかさ　0.4m
おもさ　20.0kg
No.074
まるくて　もちやすいので　つかんで
あいてに　なげて　ぶつける
イシツブテ　がっせんが　できる。

もくじ
070　ウツドン
071　ウツボット
072　メノクラゲ
073　------
▶074　イシツブテ
075　ゴローン
076　------
みつけたかず　139
つかまえたかず　90
データをみる
なきごえ
ぶんぷをみる
やめる

ポケモンを150匹揃えることで始めて完成する図鑑。ポケモンを捕まえると印がついて詳しいデータを見ることができる。

田尻　ポケモン図鑑はちょっとした発明ですよ。

田尻　ポケモン図鑑のアイデアは虫集めじゃないですけど、物を集める、コレクションする楽しさを表現した結果できあがったものなんです。

裕木　あの図鑑の線が引いてある部分って、何が入るのかすごく気になりますからね。

田尻　気になって全部揃えてみたくなるでしょう？　図鑑の内容もリアリティが出るように工夫してるんです。例えばこいつは頭がいいとか、眠くなるような歌を歌うとか、図鑑の内容に書いていくことで、ゲーム上では表現できないことを想像力を働かせて楽しんでいくんですよ。この「図鑑」はちょっとした発明じゃないかな？

ポケスポ

田尻氏虫とり少年疑惑!?

今回のインタビューで田尻智さんと、人気GBソフト『ポケットモンスター』に登場する「虫とり少年」が同一人物であることが発覚した。突然のマスコミでの発表だったため、各界で波紋を呼んでいる（?）。

同一人物と発覚!!

ポケモンキッズの素朴な質問ふたつめ

——最初にオーキド博士からもらえるポケモンは何で3匹なのですか？

田尻　3という数には、重要な意味があるんだ。ジャンケンにしてもそうだけど、何が何に弱いという3すくみの仕組みが、あの3匹中では成り立っているんだよ。3匹のポケモンのタイプがそれぞれ違っているのは、そういった意味があるからなんだ。ヒトカゲは炎タイプ。フシギダネは草タイプ。ゼニガメは水タイプ。3匹の中に必ず自分の弱点となるタイプがいるし、まったく攻撃を受け付けないタイプもいる。だから3匹のうち、どのポケモンを選んでも、弱点の不公平のないようになっているんだ。

オーキド博士のポケモン3すくみの図

ヒトカゲ　ポケモンタイプ＝炎
炎の攻撃に弱い!!
フシギダネ　ポケモンタイプ＝草
草の攻撃に弱い!!
ゼニガメ　ポケモンタイプ＝水
水の攻撃に弱い!!

ポケットモンスター

裕木「ポケモンの人だ。」とかいわれません？

田尻 今ではけっこう、いろんな人に話しかけられたりしますね。でも『ポケモン』を作っていた頃は、こんなにヒットするなんて思いもしないじゃないですか。ちょうどあの当時は、GBの人気が一段落していて、あまり遊んでいる人って見かけなかったんですよ。それで僕が床屋さんにいった時なんですけど、「ゲーム作っているんですか、何のゲームを作っているんです？」って聞かれたんですよ。それで「GBのソフトです」と答えたら、「GBですか？ 遅れてますねえ（笑）」って、知らない人にまで言われていた時期もありましたね。

裕木 その人がもし、『ポケモン』をもっていたら、ソフトに細工してみたいですね。どうやってもポケモンを捕まえられないようにしちゃうとか（笑）。

田尻 でも、あの頃ってすごくアイデアで悩んでいた時期で、そのころ考えていたのはソフトを買った人によって森の形とか出現するポケモンとかが、一人一人違うものを作ってみたかったんですけど、これが難しくて。だから任天堂の宮本茂さんと相談して、GB本体の色に合わせて、赤とか緑とかソフトの色によって少し世界がパラレルに違うものにしようと決まったんです。

裕木 GBなのに名前が「ポリゴン」？

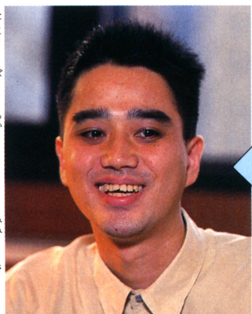
田尻 『ポケモン』の世界にリアルなものを入れようとしていて、ああいう人工的なものが1匹いると、逆におもしろいかと思ったんです。あとGBというハードだからこそやってみたかったんです。周りの人がみんな、「田尻さん、これからは次世代機でポリゴンゲームを作らないと」っていうんですよ。だけどそのとき僕はGBのソフトを作っていたし、GBでポリゴンをやるのは無理なので。あまりに世間の人がポリゴンって騒ぐから、いっそのこと皮肉も込めて「ポリゴン」という名前のポケモンを作ったんです。

裕木 それって思いっきり皮肉ですよね（笑）。

田尻 大人はそのことを皮肉だと気がつくけど、子供にはそれは分からないし、素直にかわいいポケモンだな、とか思って遊んでくれる。少しコンピュータのことがわかり出すと「あれは皮肉だったんだ」って気づくと思うんです。

裕木 こういう時代背景だったんだ、と何年か経ってから子供は気づくんでしょうね。

「GBのゲーム作ってるんですか？遅れてますねえ。」と当時言われた。



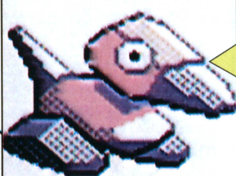
田尻 僕も小さいとき耳で聞いたことはあって、意味を知らない言葉がたくさんあったんだけど…。子供のボキャブラリーだと、「タウリン」という言葉をCMとかで耳にすると、意味はわからないけど「元気になるのかな？」って気はしてくるじゃない。実際に『ポケモン』のお話の中には子供たちが10年、20年たって、大人になって初めて意味がわかるような言葉が結構出てくるんですよ。

裕木 ポケモンのユンゲラーとかケーシィなんかもそうですよね。今の子供には絶対に名前の由来はわからないと思う。

田尻 僕はそれを知的な刺激をする「時限装置」と呼んでいます。ゲームって、やるだけで自然に知識や経験が増えていくような魅力をたくさん持っているんですよ。勉強とか教育にも使えるメディアではあると思います。

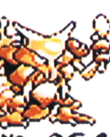
ポリゴン





タマムシシティにあるゲームコーナーの商品としてもらえるポケモン。『ポケモン』の色によって、交換できるコインの枚数の基準が違う。

田尻さんの時限装置① ユンゲラー



ユンゲラー
ねんりきポケモン
たかさ 1.3m
おもさ 56.5kg
No.064
あるあさのこと。ちょうのうりょく
しょうねんが ベッドから めざめると
ユンゲラーに へんしん していた。

その昔、超能力がはやったことがあったが、その火付け役となった青年「ユリゲラー」をもじって名づけられたユンゲラー。当時流行った「スプーンまげ」も今では『ポケモン』の技の1つに!?

田尻さんの時限装置② タウリン

…かいに きた
うり
べつ
44
▶タウリン 9800円
ブロムヘキシン 9800円
インドメタシン 9800円
リゾチウム 9800円
…っくり ごらんになって ください

肉体疲労や栄養補給のドリンクなどに含まれる成分。『ポケモン』の中では攻撃力をあげる薬ということになっている。一度使ってみては？



フリーザー:L60
けいけんち/
274857
あと
8869で :L61
No.144
しろいきり PP 30/30
れいとうビーム PP 10/10
そらをとぶ PP 15/15
ふぶき PP 5/ 5

◎最強の技の組み合わせはどれだろう

ポケモンキッズの素朴な質問みっつめ



——ポケモンはどうして技を4種類までしか覚えることができないのですか？

田尻 ハッキリ言ってしまうとGBの画面の大きさを考えてのことなんだ。別にポケモンが技を100個覚えたって、1000個覚えたっていいんだけど、GBの画面だといっぺんに見ることはできないよね。技のウインドウをスクロールさせないと。これだとわかりづらいし、時間もかかってしまうから、いっぺんに見ることのできる数「4」にしたんだ。あとみんなは4つだと少ないと思うかもしれないけど、もし100個くらい技を覚えさせることができても、使う技の数って結構限られてくるし、技の一つ一つの重要性がなくなってしまうんだよね。新しく技を覚えさせるときに、どれか1個忘れさせなきゃいけないけど、本当に使える技の組み合わせをみんなで考えてほしいから、そうしたんだよ。じっくり考えてみようね！

あの時田尻氏は若かった!! 田尻さんが最初に作ったゲームは『クインティ』というファミコンソフト。これは1989年に発売されたものだが、実はそれまでに3年もの時間を費やして自主制作したそうだ。もちろんその頃は田尻さんも学生で、ファミコンを解体して友達といつも研究していたそうだ。

ゲームフリーク発、ポケモン人気投票



↑まったく謎に包まれている『ポケモン2』の会社内人気投票



↑おそらくゲームフリークでも、これほどピカチュウが人気者になるとは思わなかっただろう

ポケスポ

カギを握るのはどの人?



任天堂広報H氏

『ポケモン2』はツルの一声で制作開始!?

子供たちが最も期待しているソフト『ポケットモンスター2』は、ある人物の発言がきっかけで制作が開始されたという情報をキャッチ。あるゲームのCMにも出ていた任天堂のあの人! 後ろの方は同じく広報のI氏。

裕木『ポケモン2』は夏発売じゃなかったの?

田尻 そ、それはちょっとキツイ話ですね（苦笑）。

裕木 だって小学生にとって夏休みって一番長い休みなのに、そのときにやらせてあげたいじゃないですか。もしかして周りが勝手に騒いでいただけで、製作者はそう思っていなかった?

田尻 ウーン、でも『ポケモン』だって6年もかけて作ったんですよ、6年!!（すごく強調）それで作り終わったと思ったら「田尻君、これおもしろいね。じゃあ次のやつ作ってよ」って言われて。

裕木 誰に言われたの?（笑）

田尻 （この対談を見守っていた任天堂の広報、本郷好尾さんを黙って指差す）…。でも適当にやろうと思えば作ることもできたけど、変なものは出したくなかったので…。おもしろいものを作ろうと思って、時間をかけてこだわってやってきましたから。

裕木 まさか、また6年かけて作るとか…。まさかね（笑）。

田尻 それはないです。大丈夫ですよ。やっぱり1回『ポケモン』を作って、慣れている分、制作スピードは早くなってますし。プログラムの仕組みとかは、結構できてきているんですよ。だけど「1」を作ったときも迷ったように、みんながほしくなるようなポケモンとか、新しい世界を作ったりとか、考えたアイデアが生かされているかどうか、試行錯誤しながら制作しています。それが今すぐにできるとみんなに約束できないのが残念です。

裕木 もう何匹くらい、ポケモンは完成してるの?

プログラムとか仕組みの部分はできてきてますが…。



田尻 ポケモン人気投票、まだやってます（笑）。

田尻 会社内では、どのポケモンを使うかの人気投票をいまだにやっていて、どれにするか決めかねているんです。300匹くらい作成して、そこから選ぶんです。

裕木 ひょっとして私がふざけて「こんなポケモン、どうですかねえ?」なんてファックスで送ったりしたら採用されますか?

田尻 あ、その可能性はありますよ。

裕木 エッ! 本当ですか? すごいの送っちゃいますよ?

田尻 ピカチュウみたいに人気者になるようなポケモンを考えてください。

裕木 『ポケモン2』の場合、制作体制は変わっているんですか?

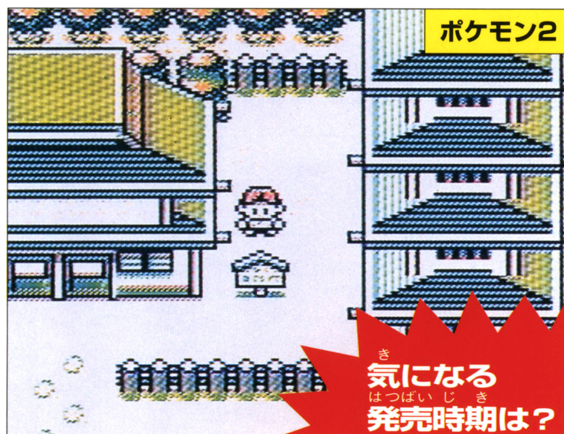
田尻 基本的にあまり変わっていないかも…。でも『ポケモン』がすごくヒットして、儲かったから1000人社員を採りましょう、というわけにはいかないんです。

裕木 『ポケモン』の場合はやっぱりアイデア勝負になるから?

田尻 そうそう。いいアイデアが出せる人が、長い時間かけて考えて作っていくものだからね。

裕木 あと、ゲーム以外のものに趣味とかない人には、ゲームは作れないですよね。

田尻 ゲームが好きな子がゲームを作るより、野球が好きな子が野球ゲームを作ったほうが、きっとおもしろいと思うよ。



↑発売が待ち遠しい。この建物の謎がいつになったらハッキリするの?

ポケモンキッズの素朴な質問よっつめ

ーポケモンのタイプはこれ以上増えることはないの?

田尻 ウーン…。実は『ポケモン2』では増やそうかと思っているんだ。でも何が増えるか、いくつ増えるのかはまだ内緒。ポケモンのタイプって、どんなに強いポケモンでも必ず弱点があるようにしよう、という考えから生まれたものなんだ。だから「1」でものすごく強かったヤツが、『ポケモン2』ではそんなに強くなかったりするかもしれないよ。

複数のタイプを持つ

ファイヤー:L50
HP: 158/158
じょうたい/ふつう
No.146
こうげき 114
ぼうぎょ 105
すばやさ 101
とくしゅ 130
タイプ1/ほのお
タイプ2/ひこう
IDNo/ 39476
おや/ マスミ

→タイプが2種類以上になることは?



↑相手のタイプの弱点を突いていけば大ダメージを与えることができるのだ

あの時田尻氏は若かった!!

田尻さんは、あの糸井重里さんと若いころから交流があったらしい。そのころの田尻さんの肩書きは「ゲームの上手いヤツ」。糸井さんのところへ遊びにいっているときに、思い切って『ポケモン』のアイデアを持っていったそうだ。もちろん結果は「やってみな!」。

『2』を遊ぶときは一緒に『1』を持っていた方がいいわけですね。



ミュウ
しんしゅポケモン
たかさ　0.4m
No.151　おもさ　4.0kg
みなみアメリカに　せいそくする
ぜつめつしたはずの
ちのうがたかく

『ポケモン2』では捕まえられるかな?

裕木　今、作っている『ポケモン2』には、ミュウみたいな幻のポケモンは登場しないのですか?

田尻　同じような幻のポケモンが登場するかどうかはまだヒミツ。もしかしたら出てくるかもしれないね。ポケモンは友達と通信ケーブルをつないで、交換するのがおもしろいところだから、僕が町へ繰り出して、幻のポケモンを交換して、配って回ってもいいんだよね。でも数はものすごく少ないものになってしまうけど。

裕木　それってチョット危ないですよ。知らないおじさんが「オレポケモン作ったんだよ」とか言って通信ケーブル持って追いかけてきたりしたら(笑)。

田尻　ミュウというポケモンはイベントで1000匹くらいしか配っていないですから、やっぱり子供たちにとっては幻でしょうね。

裕木　早くやってみたいな。きっと読者のみんなも『ポケモン2』の発売を楽しみに待っていると思うから、簡単にメッセージという形でコメントをお願いします。

田尻　『ポケモン2』が発売されても、「1」は机の中にしまっておいたり、お店に売っちゃったりしないほうがいいかもしれない。これから『ポケモン』シリーズはみんな一緒の世界で通信ができるようにするつもりなんです。例えば『2』をやっていて、あのポケモンがほしいと思ったときに、そのまま『2』で探してもいいけど、『1』をまた出してきて捕まえて、交換すれば早く揃えることができるんですよ。そのほかにもポケモン図鑑だったり、遊んでいる途中で、今までの『ポケモン』がやりたくなるような仕掛けをたくさん考えています。だから今は、家で『ポケモン』をいっぱいやって、たくさんポケモンを揃えておくといいと思う。とにかく『ポケモン2』が完成して、発売されたら絶対にびっくりするくらい、おもしろいものになっているから、もうちょっとだけガマンしてください。

裕木　私もがんばってポケモン図鑑を完成させようかな?

この図鑑は苦労して手に入れました!

『2』ができたらビックリしますよ!! それは私が約束します

夢が膨らむこれからの『ポケットモンスター』

『ポケットモンスター2』

『2』で育てたポケモンも通信で戦うことができる

『1』で捕まえたポケモンを『2』に持っていくこともできる

3本の『ポケットモンスター』

※通信交換、対戦はもちろん可能

赤　緑　青

POCKET MONSTERS

カンナが
しょうぶを　しかけてきた!

ようこそ!
ポケモンセンターへ

ポケモンキッズの素朴な質問 いつつめ

――ポケモンはいつ眠っているのですか?

田尻　夜寝るのもいれば、昼に寝るヤツもいるし、1日中眠っているのもいるよね。カビゴンとかは、ほとんど眠りっぱなしで弱そうだなって気がするけど起きると結構、力が強かったりする。ニャースとか、アニメとかでは機敏に動いているけど、設定上では昼間はほとんど寝ているんだ。だから寝る時間帯はポケモンによって違うんだよ。

アニメとの違いが明らかになった

ニャース
ニャース
ばけねこポケモン
たかさ　0.4m
No.052　おもさ　4.2kg
ひるまは　ねてばかりいる。
よるになると　めが　かがやき
なわばりを　あるきまわる。

カビゴンは「ねむる」攻撃を使って体力を回復させることができる

カビゴン
カビゴン:L30
HP: 139/139
カビゴンの
ねむる　こうげき!

あの時田尻氏は若かった!!　糸井さんは田尻さんにとってかなりの影響を与えた人。糸井さんはゲームの魅力を世の人に伝えようと思って『MOTHER』を制作した。田尻さんはゲームを通して、子供たちに知識や経験を身につけさせようとした。この2人の考えって、どこか似てません?

新たな事実とそこからわき出る数々の疑問を編集部が大胆予想!!

1 ディディーコングレーシング(仮称)





2 ゼルダの伝説64(仮称)



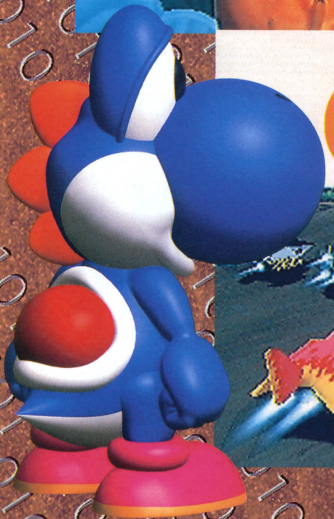
カウントダウン 任天堂 3(スリー) 2(ツー) 1(ワン) 0(ゼロ)… 4(フォー)タイトル

3 ヨッシーアイランド64(仮称)





4 F-ZERO64(仮称)





年末年始に向けて発売予定の任天堂ブランド4タイトルをトコトン追求!! 公開されてない部分は、編集部の大胆予想で一気にそのベールを剥いでいくぞ!!

©Rare Game by Rare. ／Diddy Kong and Banjo charactors licenced by Nintendo・Nintendo

イギリス生まれの豪快なヤツらが突如日本に上陸!!

レース

ディディーコングレーシング（仮称）

12月発売予定
価格未定

ビークル(乗り物)を操縦しながらレースと冒険を繰り広げていく!!

年内に発売される任天堂のN64タイトルは、『ゼルダ』と『ヨッシー』で決まり…と思ったら、急きょ新タイトルが発表された。制作しているのは、SFC版の『ドンキーコング』やN64で『ゴールデンアイ』を制作したイギリスのレア社。『マリオカート』とは一味も二味も違った新感覚のレースゲームが一体どんな内容なのか、さっそく見ていこう。



レア社から新感覚レースゲームが登場

謎に満ちたフィールドをビークルに乗って冒険

このゲームが、単純なレースゲームと一言で言えない大きなポイントは、ビークル（乗り物）で冒険するステージが、用意されていること。プレイヤーは、ビークルを乗り回し、新しいステージへの扉を見つけたり、また、ステージ中に隠されているさまざまな「ナゾ」を解き明かしていくのだ。


ビークルに乗って、ステージを冒険していく



画面左の「?」のマークは? ステージ上にイロイロなナゾが隠されている

この扉を通って別のフィールドへ!!



画面左上の扉を通って次のステージへ進む

8台のビークルで壮絶なデッドヒート!!

レースが行われるステージでは総勢8台のビークルで、壮絶なレースバトルが展開される。プレイヤーが目指すは、もちろんトップでチェッカーを受けること。レースで優勝することで、新たなステージへ進むこともできるのだ。

目指すはトップ!!



イロイロなビークルに乗って、みんなでレースだ!!

疑問 『ディディー』を開発しているレア社の今後の展開は?

本誌9月号で紹介した『バンジョー・カズーイ（仮称）』と『コンカーズクエスト（仮称）』の2本に加え、『ウルトラドンキーコング（仮称）』なども予定されている。まだまだタイトルが増える気配は濃厚で、今後とも目の離せないメーカーになりそうだね。

予想 '98年はレア社のゲームが続々と発売される可能性が高い!!


現在イギリスでレア社が鋭意制作中の『バンジョー・カズーイ』

8体のアニマルキャラクタたちが3種類のビークルを華麗に操る!!

ゲームに登場し、プレイヤーが選択できるキャラクタは、全部で8体のアニマルキャラクタたち。ディディーやバンジョーなどレア社のゲームに登場するキャラクタも含まれている。プレイヤーは、この中からキャラクタを選んで冒険とレースに挑んでいくわけだ。

登場する8人の愉快なキャラクタ

DIDDY（ディディー）
『ドンキーコング』シリーズに登場するキャラクタ。このゲームの主人公

TIMBER（ティンバー）
獰猛なトラとは思えない愛くるしい顔が妙にミスマッチで可愛いキャラクタ

BUMPER（バンパー）
白い顔にちょこんと載ってる黒い鼻がチャームポイントのキャラクタ

CONKER（コンカー）
体に似合わぬ巨大な尻尾をなびかせ疾走するリスのキャラクタ

TIPTUP（ティプタプ）
コウラが見えないので分かりにくいけど、実はこのキャラクタはカメなのです

PIPSY（ピプシー）
頭に載ったリボンがとっても可愛らしい。ネズミのキャラクタ

BANJO（バンジョー）
大きな体を押し込んでビークルを操縦するクマのキャラクタ

KRASH（クラッシュ）
体のデカさは、どのキャラクタにも負けない。ワニのキャラクタ

疑問 今回初めて登場したキャラはこのゲームのオリジナル？

ティンバーやバンパー、ピプシーなどは、このゲームで初登場のキャラクタだ。ディディーやバンジョーがゲームの主人公として活躍していることを考えれば、今後発売されるレア社のゲームで、彼らがメインキャラとして登場することもあるだろうネ。


⇧今はまだ無名の新人だが、数年後には…!?

予想 今度のレア社のゲームで主人公として登場するかも!?



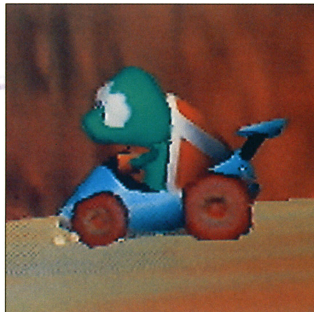
⇧可愛い8体の動物がキャラクタとして登場!!

あらゆる地形に対応3種類のビークル

冒険とレースの両方で、キャラクタが乗るビークルは、いつでも乗り換えることができる。ゲーム中で用意されているビークルは、レースカーとホバークラフト、飛行機の3種類。陸海空とあらゆる状況に対応できるビークルが準備されているわけだね。プレイヤーは、ステージの状況に合わせて、3種類のビークルを乗り換えて、冒険やレースを行っていくのだ。

地上 レースカー

F1のようにウイングが付けられた本格的なレーシングマシン。走れるのは地上だけ!?



水上 ホバークラフト

水上だけでなく陸上でも走行可能な万能マシン。操作がちょっと難しいかも!?



空中 飛行機

プロペラタイプの飛行機。欠点は、地上を走れないことになるのだろうか!?



疑問 登場するビークルは3種類だけなのだろうか？

現段階で判明しているビークルは3種類だけだが、これではちょっと寂しい感じ。あと数種類のビークルがあってもよさそうだよね。となると…陸海空ときて、いったいどんな種類のビークルなのだろうか？

3種類だけ？


⇧陸海空以外に、海中や地中を進めるビークルでも登場するのだろうか!?

予想 新しいビークルがゲームの中に隠されている可能性はある!!

ディディーコングレーシング

スピードだけでレースに勝つのは不可能 アイテムや駆け引きでライバルに差をつけろ

レースステージでは、純粋なレーシングテクニックだけで、チェッカーを勝ち得られるわけではない!! もちろん基本となるテクニックは、必要となるのだが、それ以上に、アイテムを使用しての狡猾な駆け引きや戦術が、勝負を大きく左右するのだ。

バルーンのなかにアイテムが隠されている

レースで使用するアイテムは、コース上に浮いているカラフルなバルーンの中に隠されている。このバルーンにビークルで体当たりすると中にあるアイテムを入手することができる。ライバルを弾き飛ばしたり、バルーンを先に割ったりして、ライバルにアイテムを取らせないようにするといったテクニックが必要になるだろう。



このなかにアイテムが!!



バルーンに向かって一直線に飛行せよ

アイテムの使い方で勝負が大きく変化する

現時点で効果が分かっているアイテムは、ミサイルとオイル、ブーストの3種類。それぞれ、自分のビークルをパワーアップさせたり、ライバルの走行(飛行?)を妨害する効果を持っている。



アイテムで一発逆転の大勝利!!っていう展開も大いに有り得る。最後まで気の抜けないレースが展開される

疑問 アイテムは他にどんな効果のものがあるのだろうか?

下の写真のアイテムは、グラフィックは分かっているが、その効果が分かっていないもの。雷の絵が入った盾などは、もしかしたら、ライバルの攻撃からビークルを守る効果を持つ特殊なアイテムなのかもしれない。



ディフェンス用のアイテムかも!? 放射能マークはいったい何だ!?

予想 ライバルの攻撃から身を守るアイテムも存在するかも!?

お役立ちアイテム

ミサイル



ライバルのビークル目指して飛んでいく!! 飛行機にも効果がある攻撃アイテム

オイル



レースカーをスピンさせることができる。飛行機やホバークラフトへの効果は?

ブースト

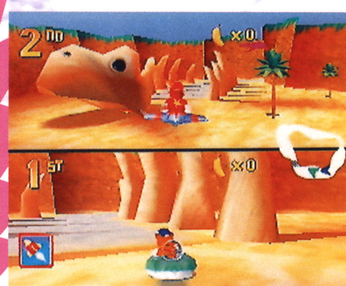


ジェット噴射で一時的に加速する。前を走るライバルのビークルに追いつけ!!

対戦で熱くなれ!!

最大4人までの対戦はアイテムの応酬!!

レースゲームになくてはならない対戦モードも当然用意されている。もちろんN64の機能をフルに活かして、最大4人までの対戦が可能になっている。さらに、このゲームでは異種レース競技(?)も可能。レースカー対ホバークラフト対飛行機といった、異なったビークルでの対戦レースを楽しむことができるのだ。



一見すると飛行機のほうが速そうだけど…



アイテムの争奪戦になること必至!!



ビークルによる性能差が気になるところだよね

疑問 レース以外に対戦プレイのモードは存在するのか?

『マリオカート』にあったようなバトルモードが搭載される可能性はきわめて高い。3種類のビークルがそれぞれ違う種類であることを考えると、ミサイルでライバルのビークルを破壊するような、バトルモードが存在しそうだよね。





華麗なる空中戦が展開されるのかもネ

予想 アイテムを使用したバトル形式の対戦が存在するはず!?

リンク旅立ちストーリーと3Dならではのシステムが新たに判明!!

アクションRPG

ゼルダの伝説64（仮称）

12月発売予定
価格未定

重要書類を入手!!

「ゼルダの伝説64（仮）」

●物語冒頭のあらすじ

神々の子孫が住むと言われる地、ハイラル。そこには多くの民族がそれぞれの土地を守りながら独自の文化を築いていた。

そのハイラルの中にある「迷いの森」に住むコキリ族の少年・リンク（＝プレイヤー）は、"守護精譲り"の儀式の朝を迎えていた。"守護精譲り"とはコキリ族の少年が、妖精の木からパートナーとなる妖精を受け取り、森を自由に歩けるようになる一種の巣立ちの儀式である。ところが妖精の木は、怪しげな魔物によって乗っ取られていた。そこでリンクは途中で助け出した妖精ナビィと協力して魔物を倒すが、妖精の木はリンクに遺言を残し朽ち果てていく。

「ガノンドロフにトライフォースを渡してはならぬ…
勇気ある者よ、この精霊石とともにハイリアの知恵ある者を探せ…」

当時、ハイラルでは一つの伝説が信じられていた。神々の「トライフォース」についての伝説である。誰も知らない聖地にあると言われる、神の力の宿る聖なる三角「トライフォース」。それに触れし者は無限の力を手にする事ができると言う。その力を我が手にせんと企む者がいた。その名は魔盗賊ガノンドロフ。ガノンドロフは邪悪な魔物を使い、ハイラル各地を蹂躙しつつ、聖地への入り口を探し続けていた。そしてその魔手はコキリ族の住む「迷いの森」にも伸びていたのである。その事を知ったリンクは、妖精の木が残した「森の精霊石」を手に、ハイリア族の都・ハイラル城を目指して旅立っていったのだ。

ハイラル城に着いたリンクは、同じ年頃の少女・ゼルダ姫と出会う。やはりハイラルの危機を察知していた彼女は、聖地への入り口を知っていると言う。しかしそこへ入るには、「時のオカリナ」に三つの精霊石をはめ込まなければならないのだ。リンクは残る二つの精霊石を探しに、さらなる冒険の旅へと出向いていったのである…

壮大な冒険のプレリュード判明 リンクの旅立ちを解説

今まで、まったくの謎に包まれていた『ゼルダの伝説64』のストーリーが判明した。そこで、FM64では、今まで発表された画面写真と合わせて、ストーリーをシーンごとに追って行こうと思う。残念ながら、画面写真は、そのシーンのものではないが『ゼルダ』の雰囲気は十分に伝わると思う。

シーン1 神々の子孫が住むハイラル王国

物語の舞台となるのは、ハイラルの地。この地域は、神々の子孫が住むといわれ、多くの民族が、互いに争うことなくそれぞれの土地を守り、独自の文化を築きながら、平和な生活を日々営んでいた…そんなある日…。

美しき楽園ハイラル



➡自然の恵みを受けて、人々が平和に暮らしているハイラルの地

⬆任天堂から送られてきた1枚の資料に重大な事実が隠されていた!!

シーン2 守護精譲りの儀式の朝 妖精の木は朽ち果てる

ハイラルの一画、迷いの森に住むコキリ族の少年リンクは、「守護精譲り」の儀式の朝を迎えた。「守護精譲り」とは、コキリ族の少年が妖精の木からパートナーとなる妖精を譲り受け、森の中を自由に動き回れる資格を得る、迷いの森のコキリ族に代々伝わる巣立ちの儀式である。

ところが、リンクが「守護精譲り」の儀式を行うために、その妖精の木にいってみると…。妖精の木は怪しげな魔物によって乗っ取られ、朽ち果てる寸前であった。

リンクは、迷いの森を抜ける途中で知り合った妖精ナビィと協力して妖精の木を乗っ取った魔物を倒すことを決意。死闘の末、妖精の木を乗っ取った魔物を倒すことができたが、妖精の木はついに力尽きて朽ち果ててしまう。「ガノンドロフにトライフォースを渡してはならぬ…。勇気ある者よ、この精霊石とともにハイリアの知恵ある者を探せ…。」という遺言をリンクに残したまま…。



勇気ある者よ…

➡妖精の木は、余命幾ばくもなかった…



守護精ナビィ

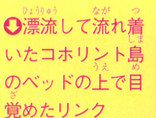
⬆妖精ナビィといっしょに、妖精の木へ

疑問 オープニングはリンクの目覚めから始まる?

SFC版、GB版ともに、物語のオープニングは、リンクの目覚めから始まっていた。今回も「儀式の朝」から物語が始まるということは、リンクの目覚めからゲームがスタートする可能性は非常に高いと思われる。



⬆ある嵐の夜。リンクがベッドから目覚めて冒険は突然始まった!!



⬇漂流して流れ着いたコホリント島のベッドの上で目覚めたリンク

予想 シリーズと同じく目覚めからスタートする!?



カウントダウン ニンテンドウ4タイトル ゼルダの伝説64

シーン3 無限の力が手に入るトライフォースの伝説

当時、ハイラルの地では、神々の「トライフォース」について、一つの伝説が人々の間で信じられていた。

誰もその場所がどこにあるのかを知らないが、聖地と呼ばれている場所があると信じられていた。その聖地に神々の力の宿る聖なる三角「トライフォース」があるというのだ。そして、その「トライフォース」に触れた者は、無限の力を手に入れることができると信じられていた…。



⇧リンクが持つ盾にもトライフォースが!!



⇨トライフォースを手にするのは誰だ!?

シーン4 ガノンドロフからハイラルを守れ!!

神の力「トライフォース」を手に入れんがために、企む者がいた…その名は魔盗賊ガノンドロフ。彼は、邪悪な魔物を使い、ハイラル各地を蹂躙しつつ、聖地への入口を探し続けていたのだ。

そして、その魔の手が、リンクの住むコキリ族の迷いの森にまで伸びてきていたのである。妖精の木が魔物に乗っ取られたのも、盗賊ガノンドロフが遣わした魔物による仕業だったのだ。その事実を知ったリンクは、妖精の木がリンクに残した「森の精霊石」を手に入れて、ハイリア族の都、ハイラル城を目指して旅立っていく。

ガノンドロフの忠実な手下



目指すはハイラル城





⇦⇧フィールドにはガノンドロフが放ったモンスターが徘徊している

疑問 森の精霊石以外の2つの精霊石は一体何だ?

「精霊石」はこの世界に全部で3つある。そのうちの1つをリンクが手に入れるわけだが、残りの2つは? 1つめが「森の精霊石」ということで、残りの2つも自然に関係するものと思われる。今までの画面写真を分析すると、「砂漠の精霊石」と「山の精霊石」になる可能性が高そうな雰囲気だ。



予想 残りの2つは砂漠と山の精霊石になる!?

⇧砂漠に立つリンク。ここに精霊石が!?

シーン5 ゼルダ姫との出会い…そして旅立ち!!

フィールドを駆け回り、ハイラル城にたどり着いたリンクは、同じ年頃の少女ゼルダ姫と出会う。魔盗賊ガノンドロフによるハイラルの危機を察知していたゼルダ姫は、聖地への入口の場所を知っていると、リンクに打ち明けた。しかし、そこに入るには、「時のオカリナ」に3つの精霊石をはめ込まなければならない。リンクは、魔盗賊ガノンドロフの野望を食い止めるため、残る2つの精霊石を探しに、さらなる冒険の旅へと出発するのであった。

急げリンク!!



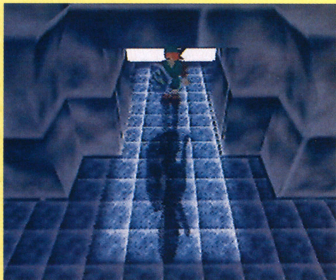
⇧ハイラルの都から本当の冒険が始まる



⇧ウマに乗って冒険することもある!!

疑問 精霊石をはめた時オカリナを吹くと何かおきるのか?

「時のオカリナ」の「時」が重要なカギを握っていそう。わざわざこの一言を付けた意味を、オカリナで過去や未来へとタイムワープできると考えるのは、詮索のしすぎであろうか!?



予想 過去や未来にワープすることができるかも!?

⇧複数の世界を冒険することになるだろう

リンクの未来はどうなる



⇨ハイラルの平和を守る新たな決意を胸に、旅立つリンク!!

映画的な演出!? 特定の状況下で画面サイズが変化!!

『ゼルダ』のカメラ視点については、まだまだその全容を捉えることはできない。しかし、今回新たに特殊な画面の入手に成功。徐々に明らかになりつつあるカメラ視点について解説しよう。

ワイド画面になって緊張感が増加する!?

リンクがモンスターと接近した瞬間、ゲーム画面が突然ワイドに変形!! この変化はいったい…? 戦闘に緊張感を醸し出す演出なのか、それとも別の意味が込められているのか、真相は未だ不明…。だが、今回の『ゼルダ』が、画面構成でも、独特のシステムになっていることがこれで分かるよね。



⬆森のなかを歩いていたらモンスターに囲まれた

ワイド画面にサイズが変化!!



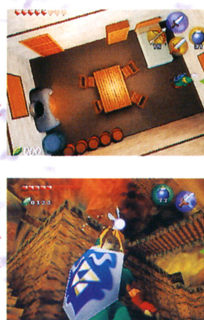
⬆迫り来る巨大なモンスターにどう立ち向かう



⬆緊張感あふれる演出が戦闘を盛り上げる

さまざまな状況でアングルを変える

カメラのアングルは、基本的に上下への移動と左右への移動が基本。そのアングルにズーム機能が加わって、カメラは、より立体的な動きをすることになる。


上からの視点

下からの視点

⬅カメラを移動させて状況を確認できる


遠い視点

近い視点

⬅ズームでリンクの周りを観察できる

疑問 カメラのアングルはどのようにして変えるのか?

カメラのアングルは、『マリオ』の進化バージョンと考えて間違いないだろう。基本的に、オートで最も見やすい視点にカメラが自動的に動いてくれると思われる。また、(多分Rトリガーで)どんな状態からでもプレイヤーが、任意の視点に変更することもできるはず。


⬆リンクがこんなにアップになる画面は、きっとプレイヤーが操作することで可能になるのだろう

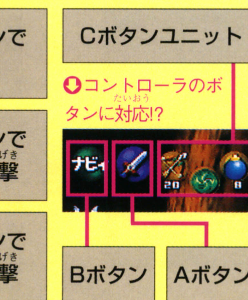
予想 基本はオートだが任意で変更することも可能!?

『ゼルダ』の疑問一刀両断(?)大予想!?

『ゼルダ』について考えていると次から次へと新たな疑問がわきあがってくる。そんな疑問に悶々としていても埒が開かないので、ここで、思い切ってイロイロな疑問から真相を予測してみた。はたして、何個の予想が真相と直結しているのだろうか!?

疑問 アイテムウインドウとボタンの関係はどうなっている?

画面右上のアイテムウインドウを見ると緑、青、黄色に着色されているのが分かる。このことから、この色がボタンの配色になっていると考えられる。ボタン1つで、瞬時にアイテムを使用できると予想できるよね。



⬇コントローラのボタンに対応!?



⬅Aボタンで武器を使用することに

予想 ウインドウの色とボタンの色が対応している!?

疑問 SFC版に登場したマジックハンマーは今回も出てくる?

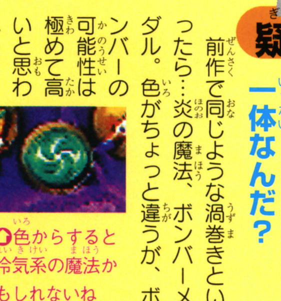
画面上にハンマーを発見できたので、出現することは間違いなし。ただし効果は同じとは限らない。剣よりも強力な武器だったりして!?


⬆岩を砕いたりもできそうな感じだよね

予想 同じ効果ではないが、マジックハンマーは存在する!!

疑問 緑色のウズ巻きのアイテムは、一体なんだ?

前作で同じような渦巻きといったら…炎の魔法、ボンバーメダル。色がちょっと違うが、ボンバーの可能性は極めて高いと思われる。


⬆色からすると冷気系の魔法かもしれないね

予想 形からするとSFC版に登場したボンバーメダル!?

ゼルダの伝説64

3Dの空間になってリンクによじ登りの新アクションが追加!!

今まで、縦方向のアクションとして、ジャンプについては幾度か解説してきたが、今回は「よじ登り」を紹介。今までリンクが最も苦手とした段差も、リンクの身長と同じくらいの高さなら、登っていけるのだ。また、前作からあった、物を押したり引いたりするアクションも合わせて公開しよう。

段差をよじ登る

⬇段差の縁につかまって、ヒョイっとジャンプをして…



⬆足を段差まで引き上げて、よじ登る。3Dならではのアクションだ

疑問 物をつかむアクションはどのボタンで行う?

よじ登りも物を引っ張るアクションも、「つかむ」という動作は絶対に不可欠。リンクのアクションが、基本的に3Dスティックで行うことを考えると、最も使いやすいのは、Zトリガーボタン。また、コントローラーを操作していて、実際に「つかむ」という感覚に一番近いボタンは何か？　と考えると、Zトリガーでつかむ説はかなり信憑性がありそうだよね。



⬅「つかむ」といったらニワトリだね

予想 持って動くことを考えてみれば、Zトリガーが有力!?

物を押す



⬆妖精のナビィも応援してくれている!?



⬆壁に全体重を預けて力いっぱい押すリンク

物を引っ張る



⬆腰の落とし具合がいい感じだよね



⬆壁をつかんで思いっきり後ろに引っ張る!!

片時も離れることなくリンクを護り続ける

疑問 妖精ナビィはリンクのために何をしてくれるの?

今までの情報で、攻撃対象をサーチしてくれたり、アイテムを取ってきてくれることは判明している。が、もっとイロイロとリンクを助けてくれるはず。敵との戦い方やトラップのヒントなどを教えてくれるのかな?



⬆戦闘中にリンクを助けてくれたりする!?



⬆ダンジョンで進む道を教えてくれたり!?

予想 守護妖精ということでリンクを特殊能力で護ってくれる!?

疑問 ゲームの世界のなかに時間の流れは存在するのか?

時間の流れは存在する!!　時間によっては、出現モンスターが変わったり、イベントが変化したりするのだろう。



⬅空の色で時間を判断する!?

予想 時は刻一刻と変化してイベントにも関係するはず!?

疑問 SFC版のようにエネルギーをためる剣攻撃はあるの?

特殊な剣攻撃はアル。その出し方は不明だが、ボタンでのため系だけでなく、3Dスティックでのコマンド入力もあるかも!?



⬅眩いばかりの閃光が剣からほとばしる

予想 破壊力倍増の特殊攻撃は簡単操作で可能!?

絵本の中に閉じこめられたヨッシー!! はたして元の世界に戻れるか!?

アクション

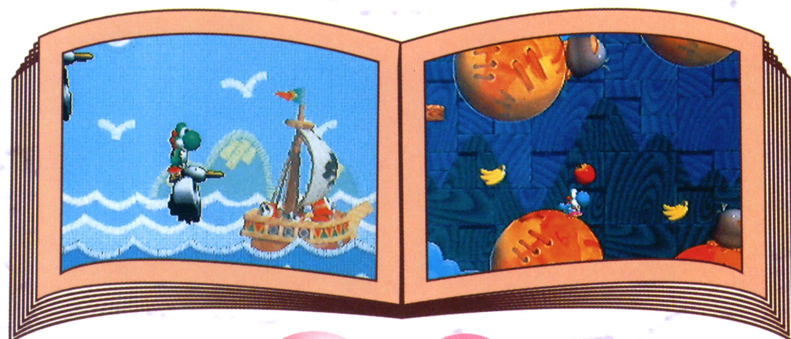
ヨッシーアイランド64（仮称）

11月発売予定
価格未定

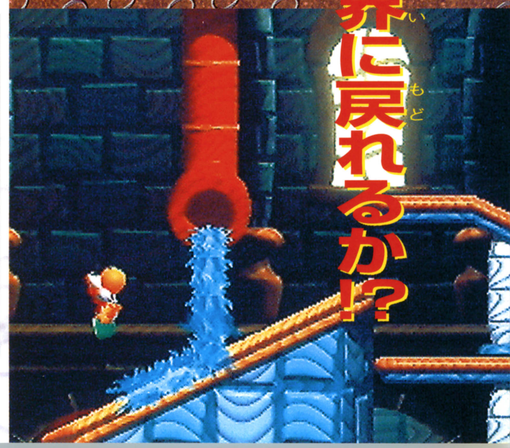
魔法により絵本にされてしまった世界を6体のヨッシーが力を合わせて冒険!!

前作、SFC版での冒険は、ヨッシーたちが住むヨッシーアイランドが舞台になっていたけど…。今回は…な、何と!! 絵本のなかでヨッシーたちの冒険が展開されるのだ。理由は今のところ不明だが、ヨッシーたちの住む世界が魔法によって、絵本にされてしまったのだ。6種類のヨッシーとともに、ヨッシーアイランドを元の世界に戻すべく、大冒険が始まる!!


元の世界に戻るためにガンバレ!!







疑問 プレイヤーが絵本を読んでいるという設定なのか?

単純に考えれば、プレイヤーが絵本を読んでいて、ヨッシーと冒険をするということになる。が!! それじゃあ発想がチョット安易すぎるような気がする。今回の『ヨッシー』に赤ちゃんマリオが出てこない点を考慮に入れて予想すると…。前作で救出した赤ちゃんマリオとルイージが、この絵本を読んでいるのではないだろうか!?


ゲーム中には赤ちゃんマリオは出てこないけど、設定として登場!?

予想 成長した赤ちゃんマリオが絵本を読んでいる!?

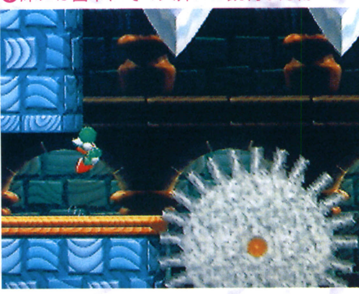
ヨッシーアイランド64

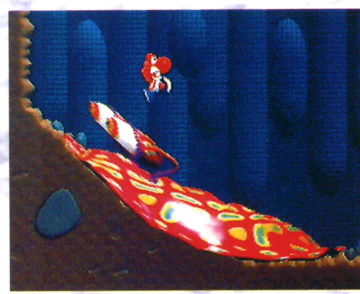
絵本の中にはモンスターやトラップ以外にフルーツやコインなどのアイテムもイッパイ!!

絵本のなかを冒険するからといって、ホンワカな観光気分でプレイできるわけではない。ゲームの中には、ちゃ～んとアクション要素がふんだんに盛り込まれているのだ。ここでは、ようやく垣間見ることができるようになった、ステージについて見ていこう。

巨大なモンスターや残酷なトラップが登場

絵本の世界に登場するモンスターは、ヨッシーが非力に見えてしまうほど、押し並べてみんなデカイ!! さらに、ステージにしかけられたトラップも一発アウト系の不気味な雰囲気になっているぞ。


床には歯車、その天井には鋭利な刃物が!!


巨大なナメクジがヨッシーに襲いかかる!!

アイテムを集めるのもゲームの楽しみの1つ

モンスターを倒して（避けて進んでもOK）ゴールを目指すだけで終わらないのが、このゲームの魅力の1つに挙げられる。SFC版では、20枚の赤コインと5つのスペシャルフラワーを探し出すなぞ解き要素があったよね。今回も画面を見る限りスペシャルフラワーの要素は健在のようだ。さらに、ステージ上に置いてある（時にはモンスターが持ち運んでいる）フルーツのアイテムまで登場するのだ。

疑問 フルーツを集めるといったいどんな効果があるのか？

フルーツの効果を予想するときに、真っ先に思い浮かぶのがSFC版のスターのお守りの存在。ステージアイテムのなかで今作に唯一出てこないこのアイテムの代わりをするのが、フルーツになるのでは!? フルーツを持っているとダメージを受けても多少の猶予が生まれるようになっていると考えられる!?

予想 SFC版のスターと同じ効果があると考えられる!?


泡のなかに入ったフルーツが浮いている。さっそく食べてキャッチしよう


スペシャルフラワーを発見!! いつもこんなに簡単に見つけられるといいんだけどね


フルーツを持ったモンスターが登場する。倒してからフルーツを食べるか、それとも先に食べちゃう!?


画面にコインがイッパイ光っている!! この中に赤コインが隠されているのだろうか？

GB『ポケモン』最新情報その①

N64ハード購入者の中から1万名に「なみのりピカチュウデータ」プレゼント

「ピカチュウ大好き!! でも弱いからパーティに加えられない…」と嘆いているポケモントレーナーに朗報だ!! キミのソフトに「なみのり」を覚えたピカチュウ、その名も「なみのりピカチュウ」のデータが、N64ハード購入者の中から抽選で1万名に提供されることになったぞ。この新種(?)のピカチュウは、水系の「なみのり」の技が使用できるようになり、さらに水の上を移動することもできるのだ。

「なみのりピカチュウ」が欲しいと思ったキミは、N64ハードの取扱説明書の右上についている「Nキューブ」マークをハガキに貼って、住所、氏名、年齢、性別、電話番号とハードを購入したお店を明記して、〒539-27 大阪中央郵便局 任天堂「なみのりピカチュウプレゼント」事務局宛まで送ろう。締め切りは10月31日(消印有効)だ。

ピッ、ピカチュウ!!
(パワーアップしたでちゅう)

ガーディ:L33
ピカチュウ:L30
HP: 54/ 70
ピカチュウの
なみのり!

「なみのり」の技を使える

これで地面系のポケモンとも十分に戦える

水のなかを移動できる

ピカチュウが溺れているわけじゃないよ

©Nintendo／creatures inc.／GAME FREAK inc.

レース

30台以上のマシンがひしめく高速サーキットで、レースが展開される!!

F-ZERO64（仮称）

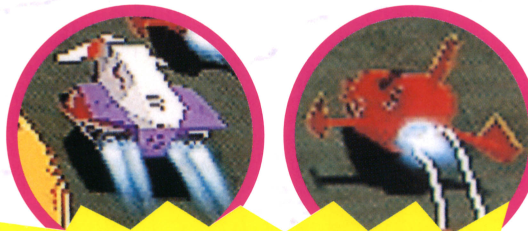
発売日未定
価格未定



プレイヤーが選択できるマシンは8種類!! 出場マシンは30台以上だ!!

スピード感に目が回る…というか、目が追いつかない超ハイスピードのレースゲーム『F-ZERO64』。『マリオカート』や今号で紹介した『ディディーコングレーシング』とは違い、テクニック重視のシビアなレースで、プレイヤーが選択できるマシンは、全部で8種類、レースに登場するマシンは30台以上用意されている。SFC版で登場した4台に加え、ニューマシンがお披露目になるわけだ。選択可能なニューマシンが何かは未だ不明だが、初登場のマシンを4台発見できたので、ここでそのボディーを紹介しよう。

ニューマシンが4台以上登場!!



⬇ノーズから突き出たフロントウイングを持つマシン

⬇ボディ後部から左右に突き出たウイングが最大の特徴



⬆スキーの板のように、ボディの下に独特のパネルを持つ

⬆ちょっと無骨な感じのボディで頑丈さをアピールしている!?

旧マシンもリニューアル

ブルーファルコン



⬆安定性が良く、ビギナー用に打ってつけの標準的なマシンだった

ゴールデンフォックス



⬆ボディの強度を下げて、加速性能をとことん追求したマシンだった

ワイルドグース



⬆スピードに物足りないものを感じたが、ボディの頑丈さが売り物だった

ファイアースティングレー

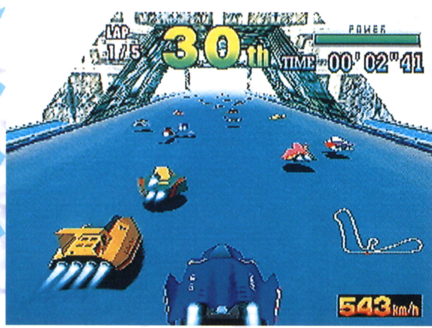


⬆前作で最速を誇ったタイプ。最高速度は、4台のなかで最も速かった

大混戦のなかでチェッカーは振られる

前作では、基本的に3台のマシンがライバルとなり、それ以外は周回遅れのおじゃまマシンという設定だったが、今回は、ライバルが多数登場!! レースは総勢30台以上の大混戦となる。スピード以上に、追い抜きのテクニックも重要になってるぞ。

⬅スタート直後の大渋滞を抜けられるか



トップは遥か前方!!

疑問 『マリカー』のようなアイテムは存在するのか?

『F-ZERO』が、テクニックをストイックに追求するゲームという観点から判断すると、アイテムは無用の長物!! ただし、ジャンプ台やダッシュゾーンといったような、コース上の仕掛けは存在するだろう。

予想 アイテムはナシ!! 純粋にテクニックで勝負する!?



⬆己のテクニックだけで、トップを勝ち取れ!!

F-ZERO64

多彩なレイアウトの施されたコースが全部で20種類以上用意されている!!

全30台以上のマシンが競走するコースの数は、20種類以上用意されている。コースの全長やコーナーの設定、立体交差などレイアウトもそれぞれ変化に富んでいる。コースによってドライビングテクニックが異なるだけでなく、最速マシンも変化することだろう。

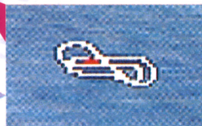




⬆⬇4本の長い直線を結んだサーキット。ハイスピードバトルが期待できるが、高速コーナーだけでなく一部低速コーナーもレイアウトされている

ロングディスタンス系コース

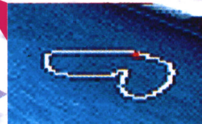




⬆⬇コースが複雑に立体交差しているサーキット。ジャンプと立体部分を使用してのショートカットで、タイムを大幅に短縮することができるかも?

立体交差系コース





⬆⬇コースのほとんどを緩やかなコーナーと直線でレイアウトされたサーキット。アクセル全開の走りでライバルをオーバーテイクしていけそうだね

ハイスピード系コース





⬆⬇直線は短いが、緩やかなコーナーがレイアウトされたサーキット。バンク状のコーナーは、減速しないでクリアしていくことになるのだろうか?

高速コーナー系コース

番外編 予想を予想する!?

疑問 編集部大胆予想ははたして本当に的中するか?

う〜ん、なんとも答えにくい疑問ではあるが、その件についてはノーコメント…。「予想が外れてるじゃないか!!」といわれても…天気予報が外れて気象庁が国民に謝ったという話を聞いたこともないしね。まぁ、あくまでも予想ということで、ここは1つ穏便にネ。予想が的中しているかどうかは、来月以降の本誌を読んでくれれば、はっきりするよ。



➡レース以外の要素に秘密が隠されていそう!?



➡カメラやアクションなど不明な点がまだありそう!?



➡ビックリするような要素が隠されていそう!?



➡SFC版からの進化はまだまだイロイロありそう!?

予想! 予想の結果は本誌の続報で確認してみよう!!

GB『ポケモン』最新情報その②

10万名に「スペースワールド'97」会場で幻のポケモン、ミュウがもらえる!!

ポケモン図鑑を完成させたいのに、幻のポケモン「ミュウ」が手に入らないと嘆いている(なんだか『ポケモン』ユーザーは嘆いてばかりだが)キミに、「ミュウ」入手のラストチャンス!! 11月22と23日に幕張メッセで開催される「Nintendo スペースワールド'97」の会場で10万名に「ミュウ」データをソフトにインプット。

「ミュウ」データを手に入れるには、まず、下記のハガキの書き方にしたがって、このページの左下に付いている応募券を貼った往復ハガキを送り、当選しなければならない。応募はハガキ1枚で2名まで有効。また、引き換え希望日は、11月22、23日のどちらかを書くこと。当選ハガキがないと、当日会場に行ってもデータをインプットしてくれないぞ。応募の締め切りは10月25日(消印有効)。当選、落選の通知は、11月10日すぎに発送されます。当選者は、オーキド博士からポケモンのリストに最低1匹以上の空きを作ったデータのソフトを持参するように。また、詳しい問い合わせ先は、フリーダイヤル0120-640-240で、「ミュウプレゼント事務局」が、月曜日から金曜日までの11時から18時の間、受け付けています。

応募用往復ハガキの書き方

送信ハガキ

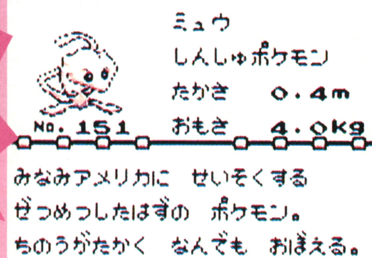
(表) 〒164 東京都中野区中野2-27-1 中野郵便局留 ミュウ10万人プレゼント係

(裏) ・引き換え希望日・引き換え者名(2人の場合は2人分)・住所・電話番号・学年・応募券

返信ハガキ

(表) ・住所 ・名前

(裏)



⬆ポケモン図鑑の完成に不可欠な「ミュウ」

下の応募券を切り離してハガキに貼ってネ

応募券



キリトリ線

©Nintendo/creatures inc./GAME FREAK inc.

期待度はどう？

ユーザー&メーカー&編集部が

徹底検証!!

うおっすげ～

押すなってば！

う～んイマイチ

いつまでやってんだよ！

発売予定のN64のソフトはどれくらい期待できるのか？　東京ゲームショウで実際にプレイしたユーザー、メーカー広報、編集部、それぞれの期待度を総チェックだ！

気になるソフトリスト

悪魔城ドラキュラ3D（仮称）……44
エアロゲイジ……46
NBA IN THE ZONE '98……48
エルテイル（仮称）……34
G.A.S.P!! ～Fighters' NEXTream～……48
カメレオン・ツイスト……43
キラッと解決！ 64探偵団……48
Jリーグイレブンビート1997……46
シムシティ2000（仮称）……46
新日本プロレス闘魂炎導 ～Brave Spirits～……45
スーパーロボットスピリッツ……42
スノボキッズ……38
SONIC WINGS ASSALUT……49
超空間ナイター プロ野球キング2……48
超時空要塞マクロス Another Dimension（仮称）……49
デュアルヒーローズ……49
トップギア・ラリー……40
トニックトラブル……49
バーチャル・プロレスリング64……47
ハイパーオリンピック イン ナガノ64……44
ハイブリッドヘブン……45
遥かなるオーガスタMASTERS '98……48
飛龍の拳ツイン……47
ファイティングカップ（仮称）……30
ファミスタ64……26
ぷよぷよSUN64……46
HEIWAパチンコワールド64……47
森田将棋64……47
ランボルギーニ―64（仮称）……47
レブ・リミット……46
64で発見!! たまごっち みんなでたまごっちワールド……43
ワイルドチョッパーズ……49

期待度数とは　ソフトの期待度を1～5個の★で表したもので、多いほど期待度が高くなります。それぞれユーザー（ゲームショウでプレイした人達）、広報（そのゲームメーカーの広報担当）、編集部（ファミマガ64編集部）の期待度を示していますが、プレイ不可能な状態で出展されたゲームの、ユーザー期待度は出していません。また、ユーザープレイビューとはプレイしたユーザーにその場で聞いた感想を集めたものです。

新しいモード、演出、操作からその魅力に迫る！

野球　ファミスタ64

ナムコ
11月28日発売予定
6800円
コントローラパック対応
4人同時プレイ可能

期待度数	ユーザー	★★★★	広報	★★★★★	編集部	★★★★★



⇧ジャストミートした打球が白い軌跡を描いて飛んでいく。これも、今作で加わった演出の一つなのだ

『ファミスタ64』は、ホームランのグラフィックや、試合後に表示される「ナムスポ」など、様々な演出が前作よりパワーアップしている。また、コントローラが3Dスティックになったため、操作の面でも従来のものとは少し変わっているのだ。



鯱よ、フグよ、飛べ、飛ぶんだっ！





⇧おおっ！　名古屋名物シャチホコが、博多名物フグが飛んでいる!!



⇧見事、満員のスタンドに飛び込むホームラン。デカイ文字のあと、各球場それぞれの演出が始まる

©(株)ナムコ　※N64期待ソフト32のゲームの画面はすべて開発中のものです。

最初で最後？
ファミマガ64初の
どこよりも早いクロスレビュー

気になるソフトの編集部厳選32本を N64期待ソフト

コントローラを駆使した新しい操作

従来の『ファミスタ』でも、打者の右、左への移動や、アッパースイング、ダウンスイングなどができたが『ファミスタ64』では、その操作がさらに細かくなった。3Dスティックを深く倒すことでより遠くの外角球をおよぎながら打ったり、極端なアッパースイングをしたりできるのだ。また守備の面でも、新たにダッシュなどの操作ができるようになっている。



⬇右中間を抜かれそうな打球。こういう時こそ、ダッシュ機能を使うのだ！

流し打ち！


⬆3Dスティックを外よりに倒して打てば流し打ちができるぞ

ダッシュ！

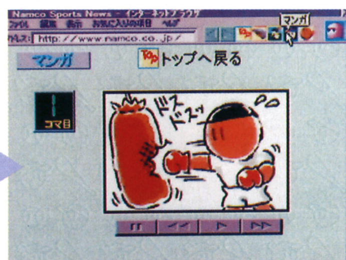


⬆スティックを少し倒しながらAボタンを軽く押すとダッシュ

インターネットになった「ナムスポ」

前作まで、新聞だった「ナムコスポーツ」が、今作ではインターネットになった。画面のあちこちをクリックすることによっていろいろな記事が見られるぞ。

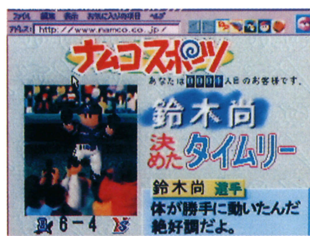
続きが見た〜い！



⬆4コママンガ。次のコマが見えない分、続きが気になる？



⬆試合結果のアイコンをクリックすればこのとおり。他に個人成績や、4コママンガなどのアイコンがあるぞ



⬆今作からインターネットになった「ナムコスポーツ」。右上にあるアイコンをクリックすればいろんな情報が見られる

コントローラパックに自分の成績を保存

今作ではコントローラパックにセーブすることで、自分の今までの全成績を保存しておけるようになる。打率、打点、ホームラン数などはもちろん、最近100試合の勝敗とその点数、なども残せるぞ。また、コントローラパックを2つつなげば、相手との対戦成績までもが分かってしまうのだ。

日本一を目指せ！

南夢宮の通算成績

15試合 12勝 3敗 勝率 .800

あなたの成績		日本記録		記録まで
打率	.500	L・リー(ロッテ)	.320	達成!!
本塁打	14	王貞治(巨人)	868	854
打点	58	王貞治(巨人)	2170	2112
盗塁	4	福本豊(阪急)	1065	1061
防御率	4.93	藤本英雄(巨人)	1.90	3.03
奪三振	5	金田正一(巨人)	4490	4485

⬆通算打率、ホームラン数なども分かるぞ。実際のプロ野球の日本記録も表示される

⬇最近100試合の試合結果はすべて記録されている。現在4連勝中。勝率もなかなかのものだ

南夢宮の最近100試合

15試合 12勝 3敗 勝率 .800

1試合目	○	4－2		青柳
2試合目	○	3－0		青柳
3試合目	●	5－7		青柳
4試合目	○	3－0		青柳
5試合目	○	4－3		青柳
6試合目	○	8－0		小俣
7試合目	○	2－1		小俣

次のページからプレイレビューが入るよ！

オリジナルチームで野球界を救う！君の最強チーム

きみの最強チームが、宇宙人の侵略で崩壊してしまった野球界を救うため、オリジナルチームを作って、侵略者メタル星人と野球で対決するという新モードだ。

まずは本拠地など初期設定から

まず、チームの本拠地となる都道府県と、自分やチームの名前、ユニホームなどを設定する。本拠地は、その県出身のプロ野球選手が多いほど有利になるのだ。



本拠地の出身選手は無条件で仲間に入ってくれることがある。そのため出身選手が多い県ほど楽になるわけだ

好きなように設定

チームについて決めてください
球団名 新木場ロクヨンズ
監督 野球君
本拠地 東京
球場名 新木場ドーム
モデル 玉子ドーム
ペットマーク

まずチーム名を決めて、その後、ペットマークとユニフォームを選ぶ

メタル星人より先に選手を発掘

ゲームが始まると、まずスカウトが見つけた選手が一覧で表示される。その中から、欲しい選手を選び、その選手がいる場所まで移動するのだ。目的地に着くと、その選手とミニゲームをすることになる。ミニゲームに勝てば、その選手を自分のチームに引き入れることができる。ただし、メタル星人も選手を狙っているため、彼らよりも早く、獲得したい選手がいる目的地に行かないとその選手は奪われてしまうのだ。

スカウティングレポート

スカウティングレポートを頼りに選手を取りに行く

メタル星人よりも早く選手を取らなければならない

交通手段



歩くだけでなく、飛行機や新幹線にのって移動すれば早く目的地に行けるぞ

ミニゲームで勝負！

「お絵描き勝負で勝負して、オレに勝ったらチームに入ってあげよう。どうだ、やるか？」

このミニゲームに勝てば、仲間にすることができるぞ

1年の総決算 メタル星人との戦い

1年に1回、メタル星人が野球で勝負を挑んでくる。そして、その試合で負けると、メタル星人に選手を1人奪われてしまうのだ。この、メタル星人に勝てるようなチームを作ることがこのモードの目的の一つなのだ。



1年に1度、メタル星人が強制的に連れに来て、試合をさせられる



宇宙人だけあってメタル星人の選手名もそれらしいやつばかりだ

快、カムバーック！

「ブブブブブ、オマエタチ、ヨワイ コレイジョウ、ヤッテモ、ムダダ センシュヲヒトリ、モラッテイクー」

快が メタル星人にさらわれて しまいました。

負けると、手塩にかけて育てた選手を取られるはめに。快、戻ってきてくれ～

各県に表示される選手以外のモノは何？

日本地図上には、乗り物やスカウトが見つけた選手の他に、各県の名産品や立て札を持った選手が表示されている。名産品の所に行くと、その名産品にちなんだイベントが起こって選手の能力が上下する。また、立て札を持った選手の所に止まると、その選手のチームとの試合になる。それに勝てば相手チームから選手を1人引き抜くことができるのだ。



日本地図には選手や乗り物の他にもいろんな物が表示されている。鹿児島にあるのは桜島大根か



立て札を持つ選手は試合を申し込んでくる。勝てば選手を1人引き抜けるが、負けると選手を1人取られてしまう

ナムアミダブツ…

大分 石像

気品の高い石像の顔を見ていたら旅の疲れが飛んでいきました。「1日も早く、最強チームができますように。」とお祈りしました。

その結果

元BSの選手の、ボールが速くなった。. . . ような気がする。

大分でのイベント。なぜオリックス選手なのかは不明

ユーザープレイレビュー

東京ゲームショウには、一通りプレイ可能なロムで出展された。みんな熱くプレイしていたぞ。

●変化球が3Dスティックだと極端に変化させてしまう。でも、慣れればかなりいけそう。また、打つタイミングが、今までより本物の野球に近くなった感じで、球筋を読まなければならない。そのため配球でピッチングの勝負ができる。そのほか、ジャストミートした打球には残像が表示されるなど、N64になってゲームもここまできたかという感じがする。
（東京都／竹原伸一 24歳）

●打撃戦になりやすいので爽快感がある。走塁が速くて、全体のテンポもよい。ただ、ストライクゾーンは広すぎる気がした。また、初代の『ファミスタ』が好きなので、それに比べるとやや大味。
（埼玉県／吉田靖 24歳）

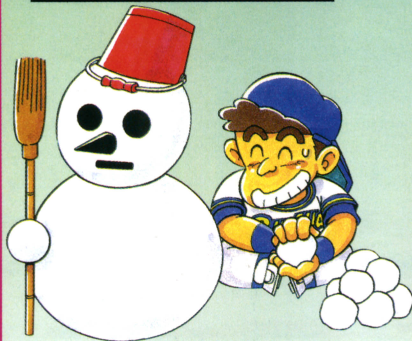
●キャラクタのしぐさがいい。操作もしやすいし、光るボールなどの新しい効果もいい。ただ、ピッチャーが疲れるのが早い。
（東京都／伊藤眞史郎 14歳）

●動きがリアルで良い。ただ、盗塁の操作が3Dスティックを使うため難しい。ボタンを押して投げる光るボールはいらないのでは。
（千葉県／橋本享明 22歳）

●グラフィックもいいし、おもしろいけれど、ピッチャーの操作のしかたがちょっと難しい
（東京都／関根稔 15歳）

●思っていたよりもずっとおもしろい。3Dスティックでも打ちやすいし、ピッチングでも、アナログなので微妙に投げ分けられる。けど、まだ操作に慣れてない。

ファミスタ64





君の最強チームで、選手を獲得するために行うミニゲーム。先月号では空気早いれ競争、ノック勝負、雪合戦など、4つを紹介したが、今月は、的当て勝負、ホームラン競争など3つのミニゲームが新たに判明。これで、収録されるミニゲーム7つすべてが明らかになったわけだ。今回紹介するミニゲームも思わず熱くなってしまうものばかりだぞ。

⬇先月紹介したお絵かき勝負。ミニゲームには、コントローラ操作の練習になるようなものが多い



極めれば安打製造機
的当て勝負

外野にあるキャラクタ（的）めがけてボールを打つ。ボールを直接キャラクタに当てるのではなく、ボールがバウンドした時の砂煙や爆風で吹き飛ばすのだ。このゲームで高得点を出せれば試合でも好打率まちがいなしだ。



⬆安打製造機目指して、常に百発百中を狙おう

爆風で吹き飛ばす



⬆直接当てるわけではないので、一度に複数の的を狙えるぞ



⬆外野に見えるキャラクタ達。ヤツらめがけてかっ飛ばすのだ!!

ベストの角度を覚えろ
ホームラン競争

5球ボールを打ち、最も遠くまで飛んだ打球、上位3つの飛距離を合計して、より長かった方が勝利となる。このゲームで、打球をより遠くまで飛ばすための3Dスティックの倒し加減が分かる。ベストスイングの角度を覚えよう。

上位3本の合計



⬆記録は上位3本の合計。最後の1発で飛距離を稼いで、新記録をマーク



⬆打った打球は、テレビカメラのような視点で、放物線を描きながら飛んでいく

⬇ピッチャーは、べつに打ちにくい球を投げてくるわけではない。うまく狙えばすべてホームランだ！



とにかくボタン連打！
ベースランニング

ダイヤモンドを相手よりより早く1周すれば勝ち。ランナーはAボタン連打で走り、当然、より速く多く連打した方が速く走る。実際の試合にはあまり役に立たないが、それほど熟練しなくても勝てるミニゲームだ。

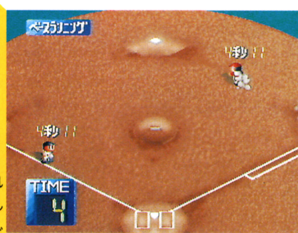


⬆慣れないうちは、このゲームが比較的勝ちやすいといえるかも？

⬇ナント1周を9秒97で回って勝利。ホントにこんな速く走れたら、年間100盗塁だってできちゃうよ…



Aボタン連打



⬆とにかくAボタンを連打する。それほどテクニックが必要なわけではない。連射に自信があれば勝てるぞ

（茨城県／笠井美孝　14歳）

●N64になって球も速くなって、スピード感が増した。
（東京都／茂木智　14歳）

●打ちにくい。打った後、打球がどのくらい飛ぶか分からない。
（東京都／御囲大介　16歳）

●臨場感にあふれている。ただ、操作がチョットしにくい。
（千葉県／茂呂優太　13歳）

●今までの『ファミスタ』よりスピードが遅い。コントローラとキャラの動きがズレている感じ。
（東京都／太田文明　27歳）

●イチローの、振り子打法のように、バッターやピッチャーの動きが本物のように再現されているところがおもしろい。
（埼玉県／渡部裕之　14歳）

●3Dスティックでの投球操作は分かりやすいが、難しい。チームデータが新しいところが良い。
（埼玉県／宮本大資　20歳）

●『ファミスタ』らしさがいい。
（埼玉県／赤井聡　13歳）

広報・田中氏のコメント

あなたが『ファミスタ』に会った時の感動を思い出し、さらにパワーアップした内容に新たな感動を覚える、ナムコが本気で作った結晶『ファミスタ64』。皆様の期待という大歓声がこだまする今、プレイボールが告げられます。

編集部のコメント

流し打ちや引っ張りなど、3Dスティックを使っての操作はかなり多彩。ただ、慣れるまでは少し時間がかかるかも。今作でも対戦が熱いのはもちろんだが、収録されているミニゲームも、ついつい熱中してしまうおもしろさだ。

従来の格闘と一線を画すゲームシステムに注目！

ファイティングカップ（仮称）

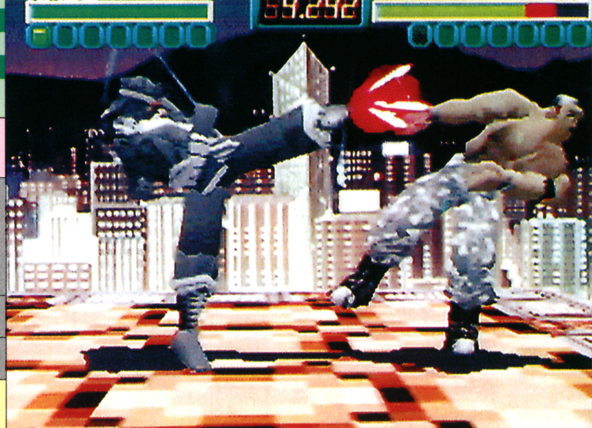
格闘アクション

イマジニア
発売日未定
価格未定

振動パック対応

2人プレイ可能

期待度数	ユーザー	★★★★	広報	★★★★★	編集部	★★★★★



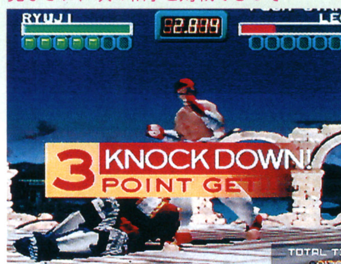
体力ゲージはなし！ 勝利条件を満たしてポイントを先取する！

この格闘の最大の特徴は「体力ゲージがない」こと！　従来のように、相手の体力を0にすれば勝ち、というものではないのだ。相手を倒すには、特別な勝利条件を満たさなくてはならない。勝利条件を満たせばポイントを獲得でき、規定ポイントを先取したほうが、勝者となるのだ。では、その独特の勝利条件とは何かを、以下でじっくり紹介していくぞ！



⇧体力を削るのではなく、勝利条件を満たすことでポイントを獲得していくのだ

⇩規定のポイントを先取したほうが勝者と見なされ、次の相手と対戦できるぞ



勝利条件はズバリ以下の5種類!!

勝利条件は、①ダウン技を決める、②カウンター技を決める、③投げ技を決める、④リングアウトさせる、⑤判定で勝つの5つ。これらのうち、1つを満たせば勝利となってポイントを獲得できる。注目すべきは相手をノックダウンする①と②と③のパターン。これらは、ただ一撃の技さえ決めれば相手をリングに沈めることができるのだ！　戦いは、決め手となる"一撃"を攻防する、張りつめた緊張感のもとで展開していくぞ！

投げ技を決める



⇧投げ技も、決めれば1発で相手をKO、勝利条件の1つとなる

カウンター技を決める



⇧相手にカウンター技を決めて勝利するパターン。タイミングが命

ダウン技を決める



⇧ダウン技はキャラの持つ必殺技のようなもの。決めれば1発KO

勝利方法で得点が変化

勝利によって獲得できるポイントは、勝ち方によって異なる。判定やリングアウトで勝った場合は1ポイント、相手をノックダウンした場合は3ポイントといった具合に、相手を確実に倒すほど、多くのポイントを獲得できるのだ。

華麗に決めろ！





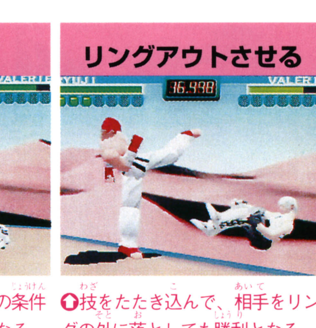
⇧⇨上のようにリングアウトだと1ポイントしか獲得できないが、左のようにKOすれば3ポイントとなる

判定で勝つ



⇧制限時間内に前述の4つの条件を満たせなければ、判定となる

リングアウトさせる



⇧技をたたき込んで、相手をリングの外に落としても勝利となる

ユーザープレイレビュー

出展ロムはかなり遊べるものだったが開発度は60%。細かい部分で、さらに練り込まれる予定だ。

●今までの格闘ゲームとシステムが違うので、違和感は感じるものの、ポイント制になっているところがいいと思った。勝ち方によって、獲得ポイントが違ってくるというところがおもしろいと思う。
（東京都／吉永秀之　20歳）

●技の一発で勝負が決まるというところがいいと思った。
（千葉県／大中文人　15歳）

●すごくおもしろい！　これは、かなり燃える！　技の一撃で勝負が決まるので、プレイのテンポもよくて気持ちがいいです。
（千葉県／富岡吉郎　14歳）

●キャラクタの動きが、ちょっと重い気がする。技の出方とか、相手の攻撃に対しての、とっさの行動の反応を、もう少しよくしてほしい。ゲームシステムについては慣れればおもしろいと思う。
（東京都／針金屋英郎　24歳）

●楽しかった。でも、ちょっと難しかったかな…。ゲームシステムに関しては、ポイント制というところが気に入りました。必殺技の使い方が早く知りたいです！



⇧イマジニアのブース。『ファイティングカップ（仮称）』は一番手前にあったぞ

©Imagineer Co., Ltd.／Genki Co., Ltd.

N64期待作32 ファイティングカップ（仮称）

バイタリティゲージを削って止めを刺す！

ダウン技や投げ技は、相手に防御されたり、かわされたらそれまで。そこで登場するのがバイタリティゲージだ。これは、いわばキャラの耐久力。攻撃が当たるたびに減っていき、0になるとそのキャラは気絶する。相手が気絶している間は、技が確実に決まるぞ。

これがバイタリティゲージだ！



画面上部に表示されるバイタリティゲージ。キャラの耐久力を示す、シールドのようなものだ

バイタリティゲージ0で気絶！



⇧バイタリティゲージが0になると気絶して、完全に無防備

⇧相手に攻撃をヒットさせて、バイタリティゲージを削っていく

復活する前に…



⇦気絶状態は一定時間で回復する。その前に相手をノックダウンするのだ！

スペシャル技をたたき込め!!



⇧気絶している間のみ繰り出すことができるスペシャル技でKO！

投げ飛ばせ！



⇧気絶している間は投げ技を回避できない。それ、投げちまえ

大技で攻撃！



⇧威力の大きい技を繰り出して、相手をノックダウン！

投げ抜けゲージを見て相手の投げ技を回避！

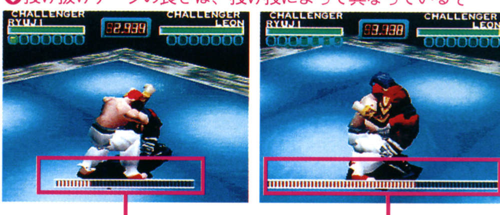
相手に投げ技をかけられると、画面に「投げ抜けゲージ」が表示される。ゲージは表示された瞬間から減り始め、0になると投げ技が決まってしまう。しかし、その前にA＋Bボタンを押せば、投げを回避できるぞ。ゲージの減り方は速いので素早い反応が必要だ。

間一髪、投げ回避！



⇦相手の投げ技を見事にすり抜けた。さあ、ここから一気に反撃に転じるのだ！

⇩投げ抜けゲージの長さは、投げ技によって異なっているぞ



ゲージ表示中にA＋Bボタンを押す！

ガードとヒラリで攻撃をかわしていく

相手の攻撃を防御する方法は、攻撃を受け止める「ガード」と攻撃をかわす「ヒラリ」の2種類がある。「ガード」は相手の攻撃に合わせて上＋中段と下段を防御。「ヒラリ」は、ボタン1つで相手のどんな攻撃も自動的に回避してくれるが、投げ技をかけられると回避できないという特徴がある。

多用は禁物！







⇧⇧相手がどこを攻撃してきても、ボタンを押している間は自動的に回避。ただし、投げ技には完全に無防備に…

⇧相手の攻撃の当たり判定は上、中、下段と3カ所あるので、相手が技を放つ場所に応じて防御する必要がある

（千葉県／中島俊介 16歳）

●まだ、ちょっとしかプレイしていないので、システムがイマイチよくわからなかったけど「技を決めて一本勝ち」みたいな勝敗のつけ方は、おもしろいと思った。相手の攻撃で受けるダメージが、ちょっと大きい気がするけど…。

（神奈川県／宗守賢史 20歳）

●画面を見た限りでは、どこかで見たような格闘だけど「勝ち方で獲得ポイントが異なる」という、ポイント制になっているのがおもしろい。いい感じです。

（東京都／川口祐 23歳）

●獲得ポイントの違いなど、独特のポイント制になっているところが、今までの格闘ゲームとは違って、新鮮に感じられました。

（東京都／田中信一郎 22歳）

●強力な技でKOできるのはいいと思うけど、投げ技でも一発で勝負がついちゃうっていうのは、個人的にはちょっとイヤかなぁ。

（東京都／大月宏一 21歳）

●特別な技の一撃で、勝負をつけるというところがおもしろい。相手に投げ技を決められると、一発で負けちゃうけど、その分、投げ抜けがスムーズにできるようになっているのでいいと思います。

（東京都／平出達也 24歳）



⇧3台設置されたモニターは、ひっきりなしに誰かがプレイしていたぞ

多彩で華麗な技を体得した9人のファイター

登場するメインキャラは9人。見た目はもちろん、使える技に関しても、正統派からトリッキーなものまで、個性的なヤツらがそろっている。勝利条件に対応し、それぞれが、相手を1発で葬り去るダウン技やカウンター技、投げ技を持っている。さらに、1人1つずつ、相手が気絶しているときに繰り出せる「スペシャル技」と呼ばれるものを体得しているぞ。

メイリン
連続で繰り出す素早い蹴りが魅力だ

レオン
破壊力のある、一撃必殺の足技を持つ

リュウジ
強力な正拳突きと連続パンチが武器だ！

トマホーク
投げ技や絞め技が豊富なレスラータイプ

アブドゥル
怪しげな動きで技を放つあぶない人物！

カ　ゼ
連続技や飛び技に強力なものを持つ！

ピエール
相手を惑わせるトリッキーな技が得意！

ボ　ブ
一撃に重みのあるパワーファイター！

ヴァレリー
掌打の一撃は強力！連続技も豊富だ

キャラたちの持つ技を一部披露！

ここでは、彼らの持つ華麗な技を一部紹介していくぞ。1つはリュウジの持つ連続技。コマンド1つで、相手の上段、下段へ連続で蹴りを放つぞ！ メイリンの返し技は、相手の攻撃を受け止めて投げに転じるもの。相手をノックダウンする一発逆転技だ。また、一気に4ポイント獲得できる、トマホークのスペシャル技も披露！

上下段にふりわける連続攻撃！



↑すかさず相手の上段へ蹴りを放つ！ 蹴りの飛ぶ場所を知らないとガードは難しい


↑まず、相手の足をはらう！


↑軽いジャンプで飛び込み…

グルグル回してたたきつける!!



↑横回転運動を縦回転に移行しながら、相手をリングに叩きつける！ 即死…?!


↑↑気絶中に相手の両足を脇にがっしり抱え込んで、そのままグルグル回す！

投げで切り返す！





↑↑相手が放つパンチをとらえ、その腕を取って後ろへまわり、足で相手の首を挟んで投げ飛ばすのだ！

ユーザープレイレビュー

●勝ち方でもらえるポイントが違うところがおもしろいと思った。（東京都／渡辺龍太 14歳）

●「決め技」で勝負が決まるところや、勝ち方によって獲得ポイントが違ってくる、といったゲームシステムが斬新だと思いました。（神奈川県／宮崎英悟 24歳）

●キャラクタの動きが、ちょっとぎこちないかなぁ…。それが改善されれば、いいと思います。（埼玉県／山本直人 23歳）

●振動パック対応っていうのがいい。相手の技を受けるとブルブル震えて、なかなかいい感じ。（神奈川県／妹尾潤 28歳）

●連続技がかっこいい！ 空中コンボも決められて、おもしろかった。操作は3Dスティックのほうがやりやすかったかな。（東京都／岩堀太亮 13歳）

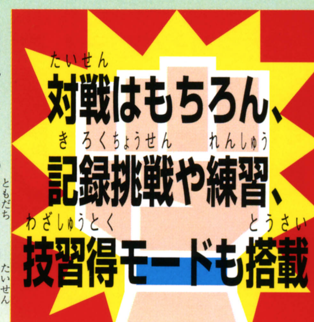
●コンボ技をもっと増やしてほしい。逆に、中段を攻撃する技が多いように感じられたので、こっちはもうちょっと減らしてほしい。（埼玉県／深谷俊輔 15歳）

●振動パックで振動するのがおもしろい。迫力があった。キャラクタの操作は、十字キーを使ったほうがプレイしやすかった。



↑友達同士やカップルで楽しむ人にまぎれて、メーカーさんたちも対戦やってました

N64期待作32 ファイティングカップ(仮称)



コンピュータや友達との対戦はもちろん、それ以外にも数々のゲームモードを用意。中でも気になる「トレーニング」「レコードアタック」「インストラクション」の3つを紹介していくぞ。また、ゲームモードではないが、オプションで勝利条件による獲得ポイントの変更や、コントローラのキー設定が可能。プレイヤーの好みに対応する機能も充実している。



↑オプションでは、リングのサイズや制限時間なども、数種類から選択できるぞ

↓キー設定によって、十字キーと3Dスティックの好きなほうが使えるように



トレーニング 目的別に練習可能

トレーニングではロボットを相手に技の練習ができる。練習項目には「ノーマル」「エアリアル」「スペシャル」「エスケイプ」の4つがあり、目的別の練習が可能だ。また、練習中はボタン1つで技のコマンドを表示できるぞ。



↑純粋に技の練習をするならコレ。相手は立っているだけなので、技をみっちり練習できるぞ



↑攻撃で相手を空中に突き上げて連続技を決める、いわゆる空中コンボの練習ができる



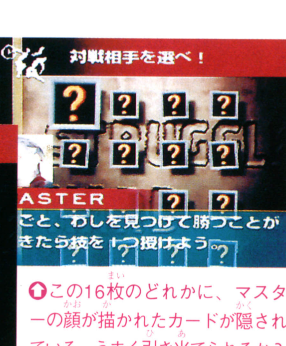
↑スペシャル技の練習をするためのもの。相手は常に気絶状態になっている



↑相手の攻撃を受け止めて攻撃に転じる当て身技や、相手の絞め技を抜ける練習ができる

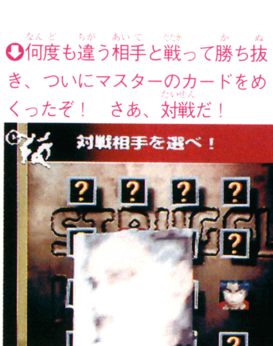
インストラクション 新たな技を身につけろ

このモードでは、イベントをクリアしてキャラに新しい技を覚えさせることができる。まず、画面に表示される16枚のカードを1枚ずつめくって、カードに描かれた相手と対戦していく。カードのいずれかには"マスター"が隠れているので、それを引き当てるまで勝ち進み、マスターに勝てば技を習得できるぞ。覚えた技はコントローラパックにセーブが可能だ。



↑この16枚のどれかに、マスターの顔が描かれたカードが隠されている。うまく引き当てられるか?

↓何度も違う相手と戦って勝ち抜き、ついにマスターのカードをめくったぞ! さあ、対戦だ!



マスターに勝て!!



↑対戦で勝利! 技を教えてくれるぞ!

レコードアタック 3タイプの記録に挑戦

定められたルールのもとで、極限の記録に挑戦していくモード。1回も負けずに何人倒せるかを競う「サバイバル」、ゲームクリアの最速タイムを競う「ファステスト」、どれだけ長くリングにいられるかを競う「ロデオ」の、3タイプにチャレンジできるぞ。



↑規定獲得ポイントは1。つまり、どんな負け方をしても、1回でゲームオーバー。厳しい条件で何人倒せる?!



↑いかに早くクリアするかなので、獲得ポイントが大きい勝利条件で、ガンガン勝ち進まなければならないぞ!

牛さんがお相手!?



↑ロデオのお相手はもちろん(?!)牛さん。さあ、手強い牛さんを相手に、果たして何秒リングにいられるかな?

(埼玉県/田中大輔　8歳)

●いろいろなタイプの技があっておもしろい。攻撃を受けると振動するのがおもしろい。

(千葉県/宮本智文　10歳)

●相手の攻撃を受けたりすると振動パックが振動して、遊んでいるという感覚を実感できる。

(東京都/宮木暁　27歳)

●特別な技を決めないと勝てないというところがおもしろい。

(千葉県/星野俊一　14歳)

●振動パックでブルブルくるのがいい。必殺技を使ってみたい。

(千葉県/東海林好里　14歳)

●技の出し方がちょっと分かりにくかったけど、相手を一発で倒せるってところはいいと思います。

(東京都/湯浅真由美　24歳)

●ポイントを先行されていても、勝ち方によっては逆転できるようになっているところがいい。振動パックの振動も、相手と戦っているという感じが出ていて良い。

(東京都/小松哲　22歳)

広報・桜井氏のコメント

N64初の3D格闘。殴る蹴るの他に「投げ返し」「当て身」などもあり、さまざまな駆け引きが楽しめる。勝ち方で勝利ポイントが異なるポイント制を導入。フィニッシュはスペシャル技で決めろ! しびれる振動パック対応。

編集部のコメント

一発KOが狙えるシステムを採用しつつ、「投げ抜け」や「ヒラリ」でしっかり対処できるようにしているところが◎。勝ち方によって獲得ポイントが異なるので、大技で倒すことにも意義が感じられる。かなり期待できる作品だ。

2つのシステム要素「精神力」と「時計」を紹介！

ロールプレイング

エルテイル（仮称）

イマジニア
発売日未定
価格未定

未定

1人プレイ専用

期待度数	ユーザー	★★★★	広報	★★★★★	編集部	★★★★





回復に影響する新たなパラメータ「精神力」が登場！

ゲームシステムに、新たに「精神力」という要素が設けられた。これはプレイキャラの疲労の度合いを示すパラメータで、減ってくると、HPやMPの回復のスピードが遅くなるのだ。「精神力」はプレイ中、紫の円盤でメイン画面の左上に、常に表示される。プレイキャラが元気なときは円盤が速く回転し、疲れがたまっていくと徐々に回転が遅くなるのだ。

精神力

紫の円盤の回転速度で精神力を表示。メイン画面に表示されるので、一目で確認できる

クルクル回転





⇧⇨紫の円盤がキラキラ光りながら回転するのだ！

「精神力」に注意する行動管理が必要！

このゲームではMPは、一定時間で自然に回復するようになっている。戦闘での攻撃の中心は魔法なので、MPを激しく消費するケースも多々あるだろう。そんなとき、MPがすぐに回復すれば問題はないが、「精神力」が減って回復スピードが遅くなっているときはどうだろう？ プレイ中は「精神力」に気をつけながら、適度な休息をとりつつ、行動していかなければならないぞ。

無理は危険！





⇦⇦疲れがたまると戦闘で力を発揮できないばかりか、下手をすると命取りに！

場所名や魔法レベルはメイン画面に表示！

開発が進むにつれて画面表示もどんどん改善されてくる。町名表示や、魔法のレベルが一目で確認できるものなど、見やすい画面作りが検討されているぞ。



⇧以前はステータス画面で確認できた魔法レベルも、メイン画面左下に表示されることで、常に確認できる



⇧町名表示は、今のところ町に入ったときなどに、画面右上に数秒表示されるようになっている。よりプレイしやすい表示方法を日々検討中だ

体調に気をつけて！





⇦⇧冒険中は精神力に気をつけて、定期的な休息を考えつつ行動するのだ

ユーザープレイレビュー

出展ロムでは最初の町とフィールドが歩けた。戦闘も体験できたが、開発度はまだ30％のものだ。

●3D空間を歩いていく感じが、かなりいい。ただ、視界がもう少し広いほうがプレイしやすいと思う。あと、自分がどの辺りにいるのかがわかりづらいので、フィールドや町の中、建物の中のマップが見られたらいいと思う。
（東京都／石崎龍太郎 21歳）

●3Dスティックの反応がよく、操作がしやすい。キャラクタの動きも細かくて表情があり、スムーズに動くのがいい感じ。
（神奈川県／木村美雄 21歳）

●3D空間を自由に動き回れて、とても気持ちがいい。戦闘での魔法の使い勝手もいいと思った。
（千葉県／安原伸 14歳）

●3D空間は、回りが見やすいと思った。戦闘は、その3D空間のフィールドを生かしていておもしろい。Cボタンユニット4つを使った魔法攻撃のやり方も、とてもわかりやすくてグッド。
（千葉県／大森健二 13歳）

●Cボタンユニットで魔法攻撃ができるというのが、使いやすくてよかった。敵を狙わなくても当た



⇧『エルテイル（仮称）』はブース奥の、ちょっと斜めになってるところにあったぞ

©Imagineer Co., Ltd.

N64期待作32 エルテイル（仮称）

変化する状況の中「時計」を見ながら冒険していく！

システムの新要素がもう1つ。冒険中の時間帯が一目でわかる、「時計」表示が用意された。「時計」は「精神力」のまわりに、アナログ時計のような形で表示される。冒険中はこれで時間帯による状況の変化に対応していくのだ。

時計

精神力の周りに表示される時計。アナログ時計のように、時間帯の把握がしやすい



赤丸が移動！



時間が経つにつれて赤丸が移動し、現在の時間帯を示してくれる

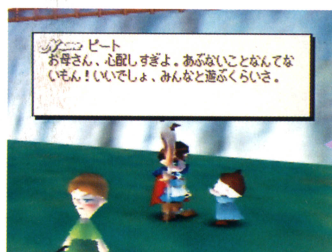
時間帯を考慮して情報を収集する！

町の人々の行動は、時間の流れに従って変化していく。昼間はおもてにいても、夜は自宅に帰るといった具合に、時間の流れの中で生活しているのだ。当然、時間帯によって会話の内容も様々に変化する。冒険を進めていくための情報を収集するときは、誰がどの時間帯に、どこにいるかということを考慮しなければならないぞ。

時間帯によって会話が変化！



周囲の明るさは4段階に変化。会話の内容も変わるぞ！



人々の居場所も時間帯によって変化する

いつ…どこで…誰と話すか！



畑仕事を終えて帰る途中のエドガーさんとばったり。奥さんが家で待ってます



エドガーさんを待つホリーさん。エドガーさんは早朝に畑仕事へ出かけた様子。夜に帰ってくるのかな？

現実感をかもし出すキャラの動き！

臨場感をかもし出す要素として、細かいキャラの動きがあげられる。主人公が扉を開けて家に入る様子や、向こうから人が近づいてくる様子など、人間くさい行動にも注目だ！






前方から人が歩いてくる。「どうも、おはようございますぅ〜」ってな感じ






ドアノブをつかんで扉を開け、中に入るところが見事に表現されている

る魔法があるのがいい。
（埼玉県／荒堀哲 13歳）

●キャラクタの操作がしやすかった。3D空間を動き回る感覚も、とても気持ちがよくて、「世界を歩いている」っていう実感がわいてくる。そういう感覚が、RPGとしては新鮮に感じられた。
（神奈川県／関根大輔 17歳）

●3Dでリアルなんだけど、グラフィックとかがリアルすぎないのがいい。操作性もいいし、キャラクタの動かし方もわかりやすい。戦闘で敵から逃げるときに、敵を振り切って走って逃げるというのが、新しいなと思った。
（東京都／福田亮平 15歳）

●3Dの空間を伸び伸びと、思い通りに自由に動き回れるところがよかった。ジャンプができたら、もっとよかったと思う。
（千葉県／宝田溶平 12歳）

●3D世界で、キャラクタや町の様子がリアルに感じられる。戦闘は、まだやり方がよくわからなかったけど、新鮮な感覚だった。キャラクタの操作性もよかった。
（東京都／北村栄治 16歳）

●魔法を使って敵を倒していくのがおもしろい。ジャンプができるようになればいいと思う。
（東京都／桜井賢介 14歳）

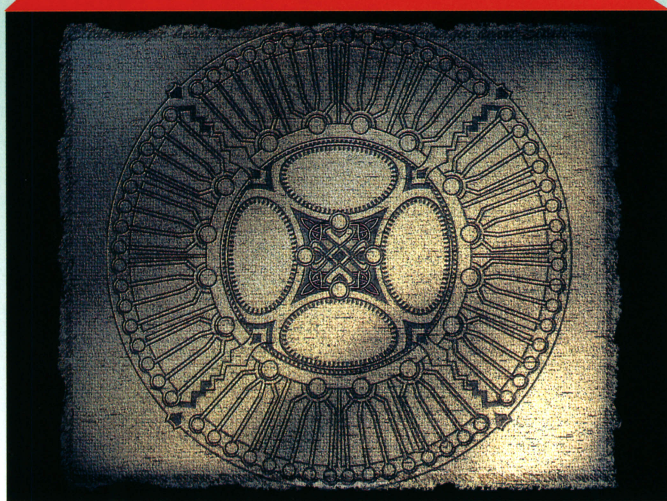


プレイをするのは小、中学生が多かったようだ。戦闘でガンガン敵を倒す子もいた

「魔法陣」の公開でイメージふくらむエルテイルワールド

『エルテイル』の世界をイメージした「魔法陣」を公開！ 左に示すのがその「魔法陣」で、今のところ、ストーリーにどのような形で関わってくるかは不明だ。ただ、これが『エルテイル』の世界を象徴する存在であることは間違いない。この「魔法陣」に込められた意味とは、果たして何か…。『エルテイル』の世界観を再認識しながら、これから始まる冒険に思いを馳せてみよう。

これがゲームの象徴たる「魔法陣」だ!!



何かの法則を表すかのように、幾何学的に描かれた魔法陣。中心に集まる4つの大きな楕円は、魔法を構成する4属性を表しているようにも思える

セルトランド島における精霊と魔法の関わり

『エルテイル』の世界では、精霊たちの力を借りることで、初めて魔法を発動できる。精霊に力を借りられるのは強く正しい心を持つもののみだ。そんな人間と精霊の関わりは、冒険の時代から数百年も昔のこと。当時、一体どんな契約が交わされたのだろう。



⬆豊かな自然に恵まれた世界。魔法発動の鍵となる精霊たちは、この世界の自然を形成するファクターでもあるのだ

魔法と剣の力が混在する3つの国

冒険の舞台「セルトランド島」にはストーニア、ヴェラグーン、アングルスの、3つの国が存在する。各国それぞれに、剣や魔法を扱える者がいるようだ。ただ、魔法を扱うには相当な修行が必要なため、魔法を使える者には、選ばれた者というイメージがある。



⬆魔法を扱える者になるべく、修行に励む精霊僧たち。言わばエリート集団か？



⬆城の中ではこういった兵士たちの姿を目にすることができる。住み込みなのかな？



⬇軍隊として組み込まれているのは剣を扱う者たちだけのようだが…

魔物の出現は一体何を意味するのか？

3国の勢力の拮抗によって平和が保たれていたセルトランド島。しかし、ストーニアにあるメルロード精霊院に厳重に保管されていた、1冊の書が盗まれたことにより、大きな戦乱の危機を迎える。その書には精霊を超える力の存在が記されていたのだ。その事件を発端に、各地に魔物が出没し始める。書に記された未知の存在とどういう関係があるのか、その存在の正体とは何か…。その謎を解き明かすべく、主人公は旅立つ。



⬆各地で主人公に襲いかかる魔物たち。彼らが世に現れ始めた、真の理由とは…？



➡昼といわず夜といわず出現する魔物たち。彼らの魔手を切り抜けていくのだ！

ユーザープレイレビュー

●少ししかプレイしていないので操作方法がよくわからなかったけど、キャラクタを動かして、魔法で攻撃して戦っていく戦闘が、なかなかおもしろいと思った。

（東京都／中出陽介 13歳）

●3D空間の世界がいい。キャラクタの操作性もいい。自分の思い通りに動かせた。戦闘中の魔法攻撃も、簡単な操作でいろんなのが使えるのでおもしろかった。

（東京都／大野こうすけ 11歳）

●戦闘で、敵の攻撃をよけたりするのが、キャラクタを自分で動かしてできるのがよかった。魔法攻撃はやりやすかったけど、杖での直接攻撃が当てにくかった。

（東京都／斎藤禎久 16歳）

●視点の移動ができるようになると、いいと思った。戦闘で敵から逃げるときに、自分で走って逃げるというのがいいと思った。

（埼玉県／伊藤孝文 15歳）

●グラフィックはまあまあだと思う。3D空間を動き回る感覚は、けっこう気持ちいい。ジャンプができたら、もっといいかも。

（東京都／菅原充平 18歳）

●RPGは、3Dダンジョンのようなタイプは方向感覚がつかみに



⬆パンフを配っていたコンパニオンのお姉さん。3日間、本当にお疲れさまでした

エルテイル（仮称）

登場キャラたちの素性が明らかに！ それぞれの関係は?!

ストーリーを織りなす登場人物たちの素性がついに判明！ 現在までに公開されている8人について、バッチリ紹介していくぞ。ここでは、彼らを出身国別にわけてみた。セルトランド島でしのぎを削ると予想される、3国の関係を含め、キャラ個人個人の関係はどうなるかを探ってみるぞ。

ストーニア

セルトランド島一と謳われる剣豪「グレン・スコットフォルト」王が統治する国。島の北部からレノス湖までを、勢力下においている。この国は"魔法大国"と称されるだけあり、精霊の力を借りて魔法を発動する、精霊僧たちの育成が盛んなことで有名。重要な書が盗まれたメルロード精霊院は、この国のインバネスという町にある。



⇧インバネスの穏やかな町並み。ここは主人公が生まれ育った町でもある

ジャンジャック・マカロック



見習い精霊僧
年齢　10歳

メルロード精霊院の警備長を務める「バート・マカロック」の息子。書の行方を探るべく旅に出た父のあとを追って、自らも旅に出ることを決意する。



⇩故郷に別れを告げて旅立ちを決意する主人公。まだ幼い彼に、これからどんな試練が待ち受けているのだろう…

フローラ・スコットフォルト



ストーニア国王女
年齢　15歳

ストーニア国王グレンの娘。父親の血を引いて、剣術に優れていそうだ。その分、おてんばぶりも半端じゃなさそうだが…?!



⇧ストーニアを支えるグレン・スコットフォルト王の城。世界の状況から、王女の命を狙ってくるものも現れるのでは?!

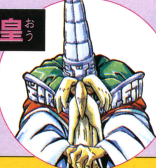
キリアク・ラバル



山賊の頭領
年齢　17歳

レノス湖近辺に出没する、山賊の頭領を務める若者。どんな理由があって山賊稼業をやっているのかは不明だが、見た目からは悪人の印象を受けない。

法皇



精霊院の長
年齢　不詳

メルロード精霊院の法皇。年齢は不明だが顔に刻まれたシワが、その年月の長さを語っている。精霊の秘密を握る人物のようだ。



⇧重厚な雰囲気が漂うメルロード精霊院。精霊の加護があらんことを…

ラルヴァ



秀才精霊僧
年齢　21歳

メルロード精霊院で秀才と呼ばれる精霊僧。魔法を扱う能力は相当優れていると思われるが、彼の表情からは、なぜか冷たさが感じられる。

セルトランド島の命運をかけて、3国が激突!!

ヴェラグーン

セルトランド島の最南端に位置する国。剣の国というところから剣術に秀でた者が多いと推測できる。書の盗難事件をきっかけに、野望を燃やし始める。

リオン・ティナルド



12歳にして天才と言われるほどの精霊使い。剣術を志す者が中心の剣の国では貴重な人材と言える。

シャノン・ストーク



密偵として暗躍する謎の多い女。行動はもちろん、名前と年齢22歳以外、すべて謎に包まれている。

アングルス

ストーニアとヴェラグーンに挟まれるように島の中央に位置する国。この国は商人の国と言われ、商業が盛んな様子。他の2国とは位置的にも微妙な関係にありそうだ。

ドルレイ・リーン



現在明かされている登場人物の中で、唯一のアングルス出身者。19歳で旅役者の彼は、今のところ、書をめぐる抗争とは一番無縁なようだが…。

くて苦手。でも、こういうふうに自分の位置が把握しやすいものなら、3Dでも楽しめる。3Dスティックに慣れていないのでキャラクタの操作はちょっと難しかったけど、慣れれば気持ちいいと思う。（東京都／今村哲　18歳）

●あまりプレイしていないけど、町の中を歩いてみただけでも、なんだか気持ちよかった。（東京都／山田浩雄　19歳）

●3D空間を走り回る感覚は、まあまあだと思う。戦闘で、自分で敵の攻撃をよけられるようになっているのはいいと思った。（茨城県／土肥孝史　16歳）

●これは開発中だからできないだけかもしれないけど、視点の切り換えができれば、もっとプレイしやすくなって、いいと思う。（千葉県／今宮裕史　12歳）

●実はあまり期待していなかったけど、プレイしてみたら、戦闘が意外とおもしろかった。（東京都／花田晋一　13歳）

広報・桜井氏のコメント

N64サードパーティ初のRPG登場。誰でも一度は体験したい3D世界での冒険。3Dスティックを自由自在に操作して冒険の世界を広げよう。Cボタンユニットの組み合わせで、さまざまな魔法攻撃ができるシステムを搭載！

編集部のコメント

まだ開発の初期段階だがキャラの操作性が良く、3D世界を歩き回る感覚がかなり気持ちいい。走って敵から逃げるなど、3D空間が戦闘に生かされている点も○。今後は、RPGでもっとも重要と言えるイベントの内容に期待！

カッコよく技を決め、ライバルよりも速く滑ろう

スノボキッズ

スポーツ

アトラス
12月発売予定
7900円
振動パック対応
4人プレイ可能

期待度数	ユーザー	★★★★	広報	★★★★★	編集部	★★★★



どんな場所でもクールに決める!! それがスノボキッズ

アトラスが放つN64参入ソフト第1弾はスノーボードでカッ飛ばすレースゲームだ！　ただのスノボーレースとは訳が違い、かわいくデフォルメされたキャラクタたちのキレた滑りを、まず見てほしい。雪山だけでなく、砂漠や草原まで滑っていくワイルドさ。イカしたテクニックもお手のものだ。

こんな所も滑るぞ！



⬇今度は一面に広がる草の上を滑っていく。普通のボードじゃ絶対にできない芸当だが…



⬆砂地のコースを難なく滑っていく。後ろにラクダも見えるが、その格好で暑くない？

速いばかりじゃない!! トリッキーな技にも注目

ライバルとスピードを競ってレースを楽しむこともできるが、スノボーの醍醐味、ハーフパイプを使ってのトリックプレイでテクニックを競うこともできてしまう。ジャンプの最高地点でさまざまなグラブアクションを決めようぜ！



⬆ハーフパイプの頂上まで登って、ここからどういうふうに決めていくのか？





➡見事な空中バランスで回転を決めているところ。勢いよくジャンプができていないと、頭から真っ逆さまに落ちてしまうぞ



⬅うまくまとめあげ、次のトリックへ

トリックプレイとは？

ジャンプをいかにカッコよく見せるかというテクニックで、ジャンプ中にどれだけ多くの技を取り込めるかが重要になってくる。体をエビ反りにして自分のボードをつかむ「グラブアクション」はかなりのハイテクニック。ゲーム中に決めたらカッコいいね。



⬆ジャンプ台から飛んで見せた。下の物が小さく見えるくらい高低差のあるジャンプ

ユーザープレイレビュー

今回の東京ゲームショウでは開発途中ながら、レースで遊べるバージョンに仕上がっていたぞ。

●とにかく3Dスティックを使った操作感がよかった。しかし、雪の上を滑っているような感覚があまり感じられなかった。
（東京都／福士伸秀　15歳）

●スピード感があり、滑りながらジャンプして、技をビシバシ出せるのがよかった。けど、もう少しポリゴンのキメが細かいとよかったかもしれない。
（埼玉県／丸山稔史　16歳）

●急カーブが曲がれなかったり、ブレーキ（エッジ）のやり方がいまいちのみ込めなかった。でも3Dスティックに慣れれば、操作しやすくなるような気がした。
（東京都／岡本徹　18歳）

●ジャンプ台で技を決めるときの動きが、とてもリアルだった。
（東京都／佐藤隼人　13歳）

●今まで、レース中にリフトに乗ることができるスノボーのゲームはなかったので、こういったアイデアは斬新だと思った。
（東京都／堀内直樹　13歳）

●キャラクタがぶつかったりすると、声を出すのが楽しかった。
（千葉県／鈴木健一　12歳）

●コースが雪山だけではなく、砂漠だったり、草原だったりと、変化があったのがよかった。
（東京都／宮川修一　13歳）

●順位がビリから、いきなりトップになれるアイテムがあったりして対戦が盛り上がった。
（東京都／松本好生　15歳）

●4人同時の対戦が燃える！
（神奈川県　高沢朋洋　13歳）

©ATLUS／RACDYM

N64期待作32 スノボキッズ

華麗な技を決め、熱い滑りを見せるボーダーを紹介

ゲームに登場するスノボキッズは全部で5人。各キッズたちは個性的な特徴があり、トリックが非常に得意なヤツもいれば、滑るスピードに自信のあるヤツもいる。実はこの5人、同じ村に住んでいる友達同士で、普段はとても仲がいいのだが、スノボーに関しては互いにライバル視している。そんな彼らのちょっとしたプロフィールを紹介していこう。

スラッシュ＝カメイ



いたずら好きで、いつも村に迷惑をかけている。夏はポケバイ、冬はスノボーとかなりのスピード狂で、1年中仲間と張り合っている。リンダとはウマが合わない。



⬆村1番、というのはあくまでも自称。だが、その自信からもわかるように、スピード感あふれる滑りができるのも事実

ジャム＝クエネムンド



見た目はチャラチャラしているが、実は賢く情熱家。トリックにも自信があり、ナンシーに対してもライバル心を密かに抱いている。



⬆実はニューヨークのラッパーにあこがれているジャム。リズムを刻みながらピラミッドを滑る！

ナンシー＝ネイル



明るくてとても愛想がよく、他人への面倒見もいい女の子。本人には自覚がないようだが、トリックテクニックは村1番。その実力は、スラッシュたちみんなも認めているのだ。



⬆⬆遊園地のようなコースをさっそうと滑るナンシー

トミィ＝パーシー

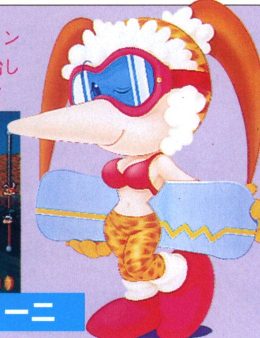


いつもボーっとしている。小さい頃からスラッシュとは遊び友達で、いつも一緒にいたので村では悪ガキの1人だと思われてる。



⬆普段、何を考えているのか分からないと周りにいわれているが、その滑りは非常に安定している

リンダ＝マルティーニ



世界有数の財団「マルティーニ財団」のお嬢様で、今大会の主催者でもある。病気治療のためにこの村へやってきたが、完治後も気に入ったこの村で生活している。



⬇7歳の頃からこの村にいるリンダ。今では病気もすっかり完治して、ご覧の通り元気いっぱいだ

リンダ主催の大会にキッズたちは出場する

この大会のコースにはさまざまな障害物や、トラップが用意されている。また、ライバルのジャマをしたり、自分が有利になるようなアイテムも使うことができるらしい。もちろん目指すは優勝だ！



⬆⬆薄暗い夜のようなコースで大ジャンプ。下の様子が確認できないが、うまく着地できるのか

アイテムも使える？



優勝できるのは？



⬆このように4人同時プレイも可能になっている。好みのキッズを選んで大会に参加だ

●5人の個性的なキャラクタがかわいかった。普通の人間が滑っているゲームより、コミカルなキャラクタのほうが楽しく見える。
（神奈川県　酒井智哉　12歳）

●夜の雪山のコースがとてもきれいで、よかったです。
（神奈川県　古高佳美　26歳）

●スノーボードをまったく知らなくても、滑っているような感覚が味わえました。操作も簡単だし、小さい子や、ゲームの初心者でもすぐに遊べると思います。
（千葉県　寺島智子　16歳）

●とにかくキャラクタのよさに尽きると思う。それぞれ滑りのスタイルも違い、曲がり幅などの操作の感覚も違うので、自分にあったスタイルから選べるのがグッド！　あと全体的にかわいく作ってあるので、女の子でも楽しめる。
（埼玉県　岡本三代　26歳）

●ジャンプしてからのトリック技が、慣れていないと出せない。
（神奈川県　藤平孝憲　13歳）

広報・島村氏のコメント

この「スノボキッズ」は簡単な操作で、老若男女だれでも楽しめる作品となっています。最大4人同時プレイができますので友達同士、家族みんなで遊べば盛り上がること間違いなし!!「この冬をアツクするのはこれだ!!」

編集部のコメント

個人的にスノーボードには興味があるので、ジャンプ中に出すトリックプレイに重点をおいてやってみたが、かなり出しやすい。決めたときの爽快感は最高だった。ただ、もうちょっとスピード感があってもいいかもしれない。

ドリフトをキメながらコーナーを激走!!

レース

トップギア・ラリー

コトブキシステム（ケムコ）
12月5日発売
6980円
振動パック対応
2人プレイ可能

期待度数	ユーザー	★★★★	広報	★★★★★	編集部	★★★★



レースモード
ライバルマシンをゴボウ抜きしてトップでチェッカーを受けるのだ!!

ライバルとの抜きつ抜かれつのデッドヒートは、レースゲームにおける一番の醍醐味!! このゲームでは、プレイヤーを熱くさせるレースモードが、2種類用意されている。今回は「チャンピオンシップ」「アーケード」の2つのレースモードについて解説しよう。

チャンピオンシップ
4つのシーズンを転戦して順位を決める

「チャンピオンシップ」は、残念ながら1人プレイ専用になっているが、その分、コンピュータのライバルマシンは何と19台!! プレイヤーは最下位の20位からスタートして3周以内に順位を上げてトップを目指すのだ。

このモードではシーズン制でレースが進行し、シーズンが進むにつれ、コースと選択可能なマシンが増えていく。最終の4シーズンめは、9種類のマシンで5つのコースに挑むことになるのだ。



⇧レースはポイント制で行われ、シーズン中の総合ポイントで順位が決まる

シーズンが進むと高性能マシンとコースが増える!!



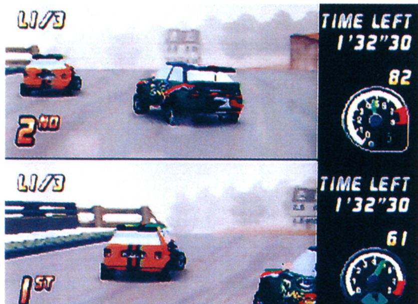
アーケード
友達との対戦も可能な1対1の激走が展開

「アーケード」モードは、2台での1対1の対決となる。プレイヤー1のライバルは、コンピュータと人間どちらでもOK!! 2プレイヤーと対戦するときだけは、上下2分割の画面になる。なお、このモードで新たなコースやマシンを出現させるためには、「チャンピオンシップ」でシーズンを進めておかなければならない。



⇧フル画面でコンピュータのライバルマシンとサシでの真剣勝負!!

2P対戦が熱い!!



⇧サイド・バイ・サイドの熱い攻防が、画面狭しと展開される!!

ユーザープレイレビュー

システムは完成して、残すはバランスを調整するだけのバージョンをプレイした感想だ。

●スピードがちょっと遅い感じもするけど、ドリフトで滑っている感じがとってもリアル。（神奈川県／佐伯円基　15歳）

●スピード感は、これぐらいがいいと思う。これ以上スピードが速いと曲がりきれない。バックができるのにはビックリした。（千葉県／竹田裕一　14歳）

●画面がとっても見やすくて、スピード感もある。3Dスティックに慣れないと操作が難しいかも。（埼玉県／鈴木修　30歳）

●ドリフトの滑り具合がリアルで本当に走っているような接地感がある。振動パックの振動も十分感じるけど、もっと揺らしていいかも。（埼玉県／鈴木孝一　20歳）

●サスペンションが沈んだりする車の挙動がリアル。でも、リアルな感じのレースゲームにショートカットは必要ない気がする。（千葉県／富永悟　33歳）

●グラフィックは奇麗だけど、もう少しスピード感が欲しかった。最初は、コーナーで思った角度に曲がれなくて難しかった。（千葉県／中島攻輝　13歳）

●3Dスティックは初めてで、微妙な感覚がつかめなくて操作しにくかった。しばらくプレイして慣れてくれれば大丈夫だと思う。（東京都／稲村正義　21歳）

●コースにショートカットがあったりしておもしろいけど、車のグリップ感が足りない感じがする。（神奈川県／鈴木修治　20歳）

●最初は3Dスティックに戸惑っ

©KEMCO

トップギア・ラリー

レースコース

ダートからオンロードまで路面状況がさまざまに変化する5つのコース!!

レースの舞台となる5つのコースは、まるでプレイヤーのテクニックを試すかのように、目まぐるしく変化する。また、各コースには、ショートカットできるポイントが数カ所用意されているのだ。ドライブ中にコース状況をよ〜く見て、ショートカットポイントを探す楽しみもプレイヤーに用意されている。

ショートカット



⬆➡ガードレールの切れ目から砂浜に進入するとショートカットできる!!



⬆コースの途中で突然路面が変化することも!!

シーズンが進むにつれコースの難易度もアップ

「チャンピオンシップ」でシーズンが進むとコースが増えていく、と聞いてピンとくる読者もいることだろう。そう、新たに出現するコースは、より難易度の高いコースレイアウトに設計されているのだ。シーズンも後半に出現するコース（特に「マウンテン」や「エキストラコース」）では、アクセルワークだけでなく、ブレーキングのタイミングもドライビングの重要なテクニックとなる。

コーストライン

コーナーのレイアウトが比較的緩やかに設定されているので、ドリフト走行の練習にはもってこいのコースになっている。コース幅も広めに設計されているので、このコースを走り込んで、マシンの特性を理解して、自分のテクニックを磨いていこう。

美しい海岸線を疾走!!



⬅景色に見とれている余裕はない

ジャングル

未開発のジャングルに作られたコースだけあって、路面はすべてダート。土埃を巻き上げる滑りやすい路面に四苦八苦するだろう。しかしスリッピーな路面特性を利用してのドリフト走行が、このコース最大の魅力ともいえるのだ。



⬆鬱蒼と木々が生い茂るジャングルを走行する

デザート

スタート直後は市街地を走ることになるが…途中から一転して砂漠地帯に突入する。コース名とは裏腹にオンロードとオフロード、両方の走りが要求される。



⬇コースの途中には分岐もある。どちらが近道か!?

⬅市街地といっても対向車はない。広い道幅を利用して豪快にドリフトを決めろ

マウンテン

コース幅は狭く、アップダウンが激しく、コーナーもキツイ。三重苦のコースレイアウトになっている。アクセル全開から、ブレーキを利かしてのドリフト走行が、コーナークリアの重要なテクニックとなってくる。

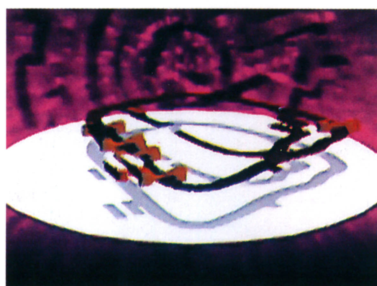
テクニカルなコーナーの連続



⬅ドリフトでの走行が連続する

エキストラコース

最後のコースはその全貌は闇に包まれている。隠しコース的な存在になっているのだ。現時点で、細かいコースレイアウトは不明だが、ここまでの4種類のコースとは比べモノにならないくらい、難易度が高いコースレイアウトになっていることだろう。



⬆このコースは高度なテクニックが必要になる

たけど、慣れてくれば操作はしやすい。コースにあるショートカットのコースが、最終的には本コースになってしまう気がする。
（千葉県／嶋田竜一 21歳）

●カーブを曲がるのが難しいけれど、操作に慣れてくれば、それがかえってリアルでおもしろい。振動パックとリアルな背景で、スピードを体感することができた。
（神奈川県／高浜孝太郎 16歳）

●振動パックが震えておもしろかった。でも、3Dスティックでの操作がちょっとやりにくい。
（埼玉県／岡元正幸 18歳）

●テールスライドするときの車の挙動など、それぞれの車の特性が出ていておもしろかった。
（東京都／山岸毅厳 25歳）

●3Dスティックに慣れていないから、運転は難しかった。でも、慣れてくれば微妙な調節ができておもしろいと思う。振動パックは直ぐに反応するので楽しい。
（大阪府／北中廣 20歳）

広報・浜田氏のコメント

ラリー特有の過酷な状況下でのレース展開をゲーム上で再現。ラリーカーのリアルな挙動は、3Dスティックでの操作を楽しいモノにするでしょう。また、オリジナルマシンをデザインできる楽しいモードも搭載しています。

編集部のコメント

押して曲がる十字ボタンの操作ではなく、傾けて曲げる3Dスティックの操作感覚に慣れないと、最初のうちは戸惑う。感覚さえ把握すれば、ラリーカーに特有のドリフトで、コーナーをガンガンにせめていけるようになる。

今までに紹介した6体に加え、新たに2体が判明!!

アクション

スーパーロボットスピリッツ

バンプレスト
発売日未定
価格未定
振動パック対応
2人プレイ可能

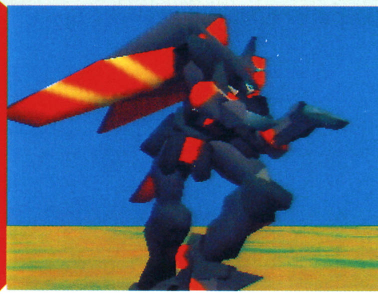
期待度数	ユーザー	評価不能	広報	★★★★★	編集部	★★★★★



派手な動きで魅せてくれるロボット2体が参戦だ

全10体のスーパーロボットが登場する『スーパーロボットスピリッツ』。前回紹介した6体に加えて、新たに2体のロボットが判明したのでお伝えしよう!!

ドモンが操るシャイニングガンダムに対し、ドモンの師匠である東方不敗が操るマスターガンダムが参戦。激しすぎる師弟対決がゲームの中でも繰り広げられるだろう。そして、破嵐万丈が呼べば、どこへでもやってくるダイターン3も参戦。2体とも原作バリの派手な動きを再現しており、プレイに熱がこもってしまう!!



独特の構えも再現

⇧細かいところまで丁寧に作られている

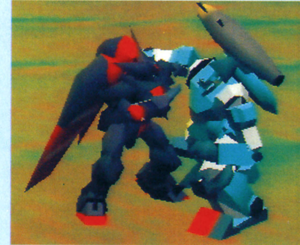
広報・寺田氏のコメント

マニアックなゲームをN64でお望みの貴方!! ロボット&格闘ゲームマニア納得のデキをめざして鋭意開発中です。ガンガン殴り合う肉弾戦に原作通りの派手な必殺技!! 『ロボット大戦』担当者が自信を持ってお送り致します!



マスターガンダム「機動武闘伝Gガンダム」より

無敵の格闘家、東方不敗が操るガンダム。1Pモードでは中ボスとして登場し、プレイヤーが操るロボットと対決する。対戦モードならプレイヤーキャラとしても使用できるぞ。マスターガンダムはすばやい連係技でダウンを奪う速攻型の機体となっている。原作と同じく、独自の拳法の動きで攻撃を繰り出すぞ。



⇩マスターガンダムに組みつかれたウォーカーギャリア。流派東方不敗に死角は存在しないのだ

無敵の流派東方不敗



⇧空中で蹴りが炸裂! ゲーム中でも、師匠の圧倒的なパワーは健在か!?

ダイターン3「無敵鋼人ダイターン3」より

華麗に、そして大胆な破嵐万丈が操る超巨大ロボット。ゲーム中ではメインキャラともいえる存在となっている。高い攻撃力と防御力を誇り、巨体を生かしたダイナミックな戦闘を行う。登場シーンのデモでは原作と同じく、飛行形態のダイファイターから、ロボット形態のダイターン3へと変形するぞ。

⇨ダイファイターがやってくる



⇦視点が変わっていき、変形を開始する



⇧ダイターン3へ変形完了! 破嵐万丈の声も入っているぞ

ユーザープレイレビュー

ビデオ出展のみでプレイできなかったのが残念だったが、会場に来たユーザーの熱い声が聞けた!

●マスターガンダムの連続蹴りと決めポーズにしびれた。(東京都/吉沢茂 25歳)

●リアルサイズのロボットたちがとてもカッコよく、画面から十分に迫力が伝わってきた。(千葉県/高橋和人 18歳)

●出てくるロボットが好きなものばかり。早くプレイしたい!!(千葉県/黒沢幸男 19歳)

●空中戦を繰り広げたり、視点がグルグル変化したりして、すごい動きで見応えがあった。(東京都/松下駿平 18歳)

●ビデオを見ただけでは、どんなシステムかわからなかったのが残念。楽しみにしています。(山梨県/遠藤昭宏 23歳)

●ロボットの動きがとても滑らかだった。N64でここまでのものをやるとは思わなかった。(千葉県/川口真司 17歳)

●実際に動いている画面が見れたのが良かった。スピードがとても速いと思った。N64期待の1本です。(東京都/沢村直樹 15歳)

●スーパーロボット同士の対戦の迫力がビンビン伝わった。(千葉県/上田等 23歳)

編集部のコメント

対戦ゲーマーで、スーパーロボット大好きっ子のオレとしては夢の1本。ダイターン3の変形デモはめちゃくちゃカッコ良かった。対戦中に技を決めると入るキャラのカットインが早く見たい。振動パックでしびれて欲しいな。

©葦プロ/創通エージェンシー/サンライズ/テレビ朝日/東映/BANPRESTO

アクション カメレオンツイスト

器用な舌が武器！



日本システムサプライ

発売予定	価格
11月発売予定	未定

期待度数	
ユーザー	★★★★
広報	★★★★★
編集部	★★★★

カメレオンの少年、デイビーが主人公の3Dアクション。舌で敵をからめ取り、それを吐き出してぶつけるのが攻撃の基本だ。舌の使い方のバリエーションは豊富で防御やジャンプ、移動方法としても活用できる。独特の操作感覚は要チェックだ。（編集部）



⬇対戦モードでは、ひたすら相手を場外に落とすことに専念することになる。非常に非情な戦いだ

⬆杭に舌をからめてクイック移動！ 杭を軸にして1回転することも可能

ユーザープレイレビュー

体験プレイは序盤のステージのみだが、舌のアクションは十分に堪能することが可能だったぞ。

●舌を使って敵を倒すという点がおもしろく、操作もしやすい。（埼玉県／中沢良太 17歳）

●「敵を捕まえて吐き出す」という攻撃方法はありきたりという気がするが、3Dスティックで舌を動かす独特の感覚は楽しい。（千葉県／野崎泰介 15歳）

●舌を動かすときに狙いをつけづらいが、アイデアはいい。4人での対戦も楽しそうだ。（埼玉県／江原俊介 16歳）

●操作しやすい。最初は舌の動かし方にとまどったけれど、遊んでいるうちに自然と覚えた。（千葉県／加茂輝 18歳）

●ただ敵をやっつければいいというわけでもなくて、頭を使う謎解きの要素も楽しめる点がいい。（東京都／新井友子 12歳）

●1度敵をからめとったら、吐き出すまで次の敵をからめとれないのが面倒。からめとるつもりでいたのに吐き出してしまった。（東京都／間宮晴 13歳）

●なんとなく子供向けっぽいイメージがあったが、難易度が低いわけでもなくて十分に楽しめた。（千葉県／神山猛 15歳）

広報・岡田氏のコメント

3Dスティックで長い舌を操作する痛快アクション！ 不思議な世界に迷い込んだカメレオン、デイビー。攻撃、移動、防御を舌操作でこなす新感覚3次元ゲーム。最大4人で遊べるバトルステージでは大爆笑の熱闘が楽しめます。

ボードゲーム 64で発見!!たまごっち みんなでたまごっちワールド

すごろくで育成だ！

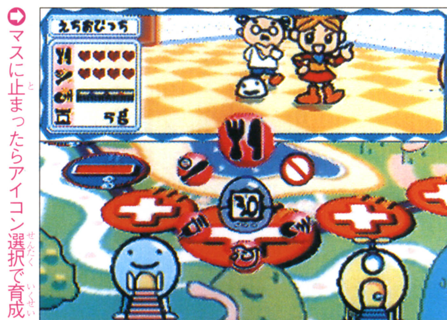


バンダイ

発売予定	価格
12月上旬発売予定	6800円

期待度数	
ユーザー	評価不能
広報	★★★★★
編集部	★★★★

N64版の『たまごっち』は、最大4人までの参加が可能なボードゲームとして登場。ばんぞー博士が発明した「大型たまごっちHOUSE」の中で暮らす自分のたまごっちを、誰よりも早くアダルトっちに成長させるのだ。キャラは50種類以上で、N64版オリジナルのキャラも登場するらしい。もちろんミニゲームもアリ。

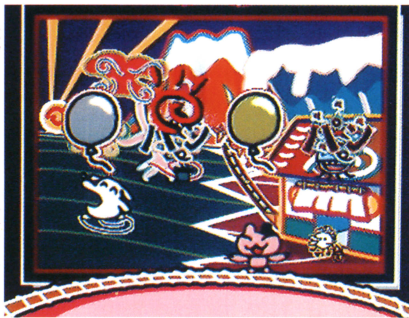


➡マスに止まったらアイコン選択で育成

ミニゲームも64版オリジナル



➡たまごっちがいるボタンを押すのだ！



➡合図でタイミングよく風船を割れ！ 最初に割った人が勝ちなのだ

広報・大塚氏のコメント

任天堂さんとハドソンさんとバンダイの3社共同開発という異例のプロジェクトで、絶対におもしろい作品になる自信があります。ボードゲームというジャンルも64では斬新だと考えています。年末はぜひご期待下さい。

ユーザープレイレビュー

残念ながら今回はビデオによる出展だったが、大まかな内容を知ることはできたようだ。

●今までのタイプとは別の『たまごっち』になりそうなので楽しみです。しゃべったりするのかな？ 森と海からの登場にも期待。（千葉県／松田ゆき 23歳）

●家族みんなで遊ぶことができそうなので期待しています。（埼玉県／金子愛 38歳）

●N64はこの手のジャンルが少ないので早く出してほしい。（千葉県／田才直記 15歳）

●カラフルで楽しそう。しぐさもかわいい。おやじっちとかサムにも出てほしい。（東京都／鈴木綾子 10歳）

●GB版みたいにおまけがついてくるとうれしいです。（千葉県／醤野美紀 12歳）

●ボードゲームだと、自由に育てることができなくなるのではないでしょうか。少し気になります。（埼玉県／花岡光代 17歳）

●友だちが集まったとき、一緒に遊べるゲームがなかったのでとても楽しみにしています。（埼玉県／坂本昌子 13歳）

●コントローラをどのようにして使うのか知りたかった。（東京都／渡辺薫 13歳）

編集部のコメント

ブースの特設ステージでは、ドリル状の物体に乗ったキャラをゴールまで下降させるミニゲームがプレイできた。3Dスティックを早く回すほど早く下降するという操作が楽しそう!! 本編の操作がどうなるのかも気になるトコロ。

©JAPAN SYSTEM SUPPLY・NINTENDO／HUDSON SOFT／BANDAI

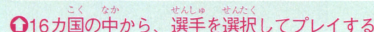
スポーツ ハイパーオリンピック イン ナガノ64

12種目にチャレンジ

コナミ

12月発売予定	価格未定
期待度数 ユーザー	★★★★
広報	★★★★★
編集部	★★★★

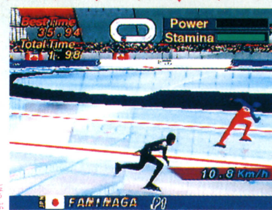
冬季オリンピックの正式種目の中から、8競技12種目にエントリーして頂点＝ゴールドメダルを目指していく。ジャンプとスノーボード、アルペンスキー、スピードスケートの競技には、それぞれ距離やスタイルの異なる2つの種目が用意されている。同じ競技でも種目が異なると、操作のタイミングやペース配分などを、プレイヤーが変化させていかなければならないのだ。



⬆16カ国の中から、選手を選択してプレイする

タイミングとパワーで攻めろ

⬆コーナーではボタンのタイミングが変化する



⬆パワーとスタミナで勝負

⬆スタート直前、緊張の一瞬!! 個人のプライドと国家の名誉をかけた戦いが始まる

広報・関口氏のコメント

多彩な種目、リアルな動き、背景などなど、オリンピックをリアルに体験できるのがこのソフト。ウインタースポーツが得意な人もそうでない人も『ハイパーオリンピック イン ナガノ64』で盛り上がりましょう！

ユーザープレイレビュー

「スピードスケート」のゲーム大会に出場した5人のプレイヤーにプレイした感想を聞いてみた。

●グラフィックも奇麗だし、スピード感もあるので楽しい。ただ、カーブを曲がるときにボタンのタイミングが少し難しかった。
（東京都／花野貴司 14歳）

●奥行きのある奇麗な画面に、スピード感もあって楽しかった。スケートの操作が連射でなく、ボタンを押すタイミングというシステムは、おもしろいと思う。
（愛知県／打桐勇次 16歳）

●スケートリンクのグラフィックだけでなく、選手の姿も奇麗で、動きも非常に滑らかだった。
（埼玉県／宇佐美陽平 19歳）

●ボタンを押すタイミングを変化させてコーナーを曲がる操作が楽しい。観客やスケート場などのグラフィックがとっても奇麗。
（東京都／畑山翔太 12歳）

●64で遊んだことがないので、コントローラに慣れていなくてうまく操作できなかった。でも、慣れれば誰でもできそうで、結構おもしろかった。選手の動きがリアルで、自分もスケートをしながら動いているような感じだった。
（東京都／萩原直樹 12歳）

編集部のコメント

連射系のゴリ押しでタイムを競うことになると思ってプレイしてみたら、見事に期待を裏切ってくれた（いい意味でネ）。連射の要素も競技によっては含まれるが、それよりもボタンを押すタイミングがプレイヤーに課せられる重要なテクニックとなっている。

アクション 悪魔城ドラキュラ3D（仮称）

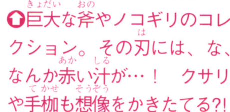
3Dの“悪魔城”!!

コナミ

発売日未定	価格未定
期待度数 ユーザー	★★★★
広報	★★★★★
編集部	★★★

出展ビデオの映像は、まだイメージとしてのものだろう。現在判明しているのは3Dという点とプレイキャラが複数いるらしいということだが、『ドラキュラ』の荘厳で不気味な雰囲気を保ちつつ、3Dならではの要素が盛り込まれることを期待したい。

⬇奥の祭壇らしき場所をバックに、コウモリが飛び交う。ファンなら、この画面を見ただけでゾクゾクするはず



⬆巨大な斧やノコギリのコレクション。その刃には、な、なんか赤い汁が…！ クサリや手枷も想像をかきたてる?!

ユーザープレイレビュー

会場でビデオを見ていた人に直撃インタビュー！ みんなの印象はどうだったか、聞いてみたぞ！

●3Dになるというと、やっぱり気になるのは空間そのもの。『ドラキュラ』っていうと“城”かなって気がするけど、3Dの城の中をどういったアクションで進んでいくのかが気になった。使えるキャラクタが多そうなのも楽しみです。何回も繰り返し遊びたくなるような要素が入るといいと思います。
（埼玉県／波田野弘 16歳）

●3Dのほうが攻略要素が多くなるのと思うので、そういう点ではいいかもしれないけど、ビデオの映像だけでは、まだ何とも…。僕はN64を持っていないので、それを買ってまで遊びたくなるようなものになればいいと思います。
（茨城県／佐々木裕一 17歳）

●PS版のようなRPG要素はあるのかな？ 個人的にはPS版のようなものより、FCで出た最初のみたいに、ピリッと辛口のアクションものにしてほしいかなぁ。
（東京都／佐藤義則 21歳）

●3Dだと自分の後ろが死角になるから、すぐ後ろに敵の息づかいとか感じたらマジで怖いかも…！
（神奈川県／森田憲悟 20歳）

広報・柘植氏のコメント

皆さん、ご期待のシリーズ最新作。TGSのビデオは見ていただけました？ まだ、誰も見たことのない3D空間でのプレイヤーや敵の動き。もう少ししたらきちんとご紹介できるのではと思っています。それまでは、皆さんでいろいろ想像してみてください。

©KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

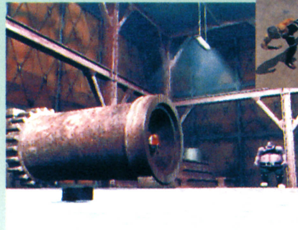
ハイブリッドヘブン（仮称）

ロールプレイング

コナミ	
発売日未定	価格未定
期待度数 ユーザー	★★★
広報	★★★★★
編集部	★★★★

アクションの秘密は!?

ダークな印象のこのゲーム。出展ビデオを見る限りでは、かなりアクション要素が強いものと思われる。それも、ただ単に走ったり敵を倒すだけでなく、キャラの動きを利用したいろいろ仕かけがありそうだ。まだRPGという以外はわかっていないが、目が離せないタイトルと言える。



⬇土管に隠れて物を投げ、相手が注意をそらしているうちに逃げ出すというシーンだ

⬆斜めに高速移動する巨大なエレベータの上での闘い。相手をとなりのエレベータに蹴り落とす!!

ユーザープレイレビュー

これも出展はビデオのみ。コナミブースの大型モニターの前で、見ていた人に感想を聞いてみた。

●キャラクタの動きがリアルだなぁと思って見ていました。えっ？ あれ、RPGなんですか？ だとすると、けっこう新しい感じがするかも。土管に隠れたりする場面もあったけど、どういう内容なのか気になりますね。
（埼玉県／吉岡毅 16歳）

●ビデオを見て、暗い雰囲気がいいなと思いました。格闘ゲームのようなシーンもあったけど、あれは戦闘シーン？ RPGとしては新しいタイプのような気がする。
（埼玉県／松坂浩司 19歳）

●グラフィックが美しかった。キャラの動きなどを見ていると、なかなか斬新な印象を受ける。戦闘シーンがどうなるのか知りたい。
（福島県／佐々木清志 17歳）

●キャラクタが戦う方法は、銃や格闘技など、いろいろあっておもしろそう。崖っぷちを歩いていくシーンや、赤外線の格子が張りめぐらされた中を進んでいくシーンがあったが、そういうことが実際にキャラクタを動かしてできるのなら、かなり期待できるかも。
（東京都／高橋一英 24歳）

広報・関口氏のコメント

これは"ニュータイプRPG"です。えっ？ 何それって？ だから、とにかくシステムも何もかも新しいものだらけなの。どういうふうに新しいかは、まだ企業秘密。でも、これは期待を絶対裏切らないはず。おもしろそうだよ。もう少し待っててね。

新日本プロレス闘魂炎導 ~Brave Spirits~

プロレス

ハドソン	
発売日未定	価格未定
期待度数 ユーザー	★★★★
広報	★★★★★
編集部	★★★★

プロ格闘家も登場

数あるプロレス団体の中で、最も勢力争いが激しく、スター選手の数はナンバーワンともいえる「新日本プロレス」の選手たちが実名で登場するこのゲーム。選手の技の入り方や、各選手の独特のアピールなど実際の選手の動きがそのまま再現されているので、プロレスマニアも思わず納得だ。



⬅初代タイガーマスクの頭めがけて、ライガーが浴びせ蹴りをしかける。奇襲攻撃だ

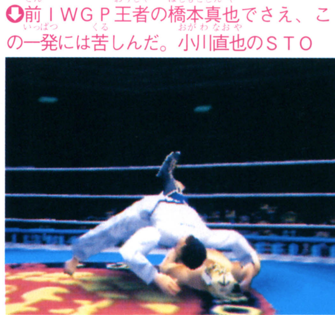
広報・藤原氏のコメント

プロレスリングとは何か？ 長州引退がレスリング界に与える影響は？ これらの疑問に答えを求めるなら『闘魂炎導』!! 各選手の技は70種類以上。返し技システムが君をヒートアップさせる。新日本プロレスの真髄を楽しみたい人は『闘魂炎導』をプレイしろ！



⬆健介のハーフボストンクラブが中西を苦しめる。この後にノーザンライトボムか？

⬇前IWGP王者の橋本真也でさえ、この一発には苦しんだ。小川直也のSTO





⬆きれいな弧を描いてタイガースープレックスが炸裂。ライガーは受け身がとれない

ユーザープレイレビュー

出展バージョンのロムでは各選手の大技は入っていなかったが、技をかける感覚は味わえた感じ。

●選手の動きがとにかくリアル。各選手の技のかけかたなどのクセまで表現されていたので、プロレスファンとしては文句のない、こだわりぶりだと思う。
（東京都／斎藤優 14歳）

●3Dスティックの倒し加減が、非常に難しい。倒し過ぎると勝手に走ってしまうので、その辺のバランスをもっと調整してほしい。
（東京都／安藤達也 25歳）

●プロレスゲームにしては技のテンポが少し遅い気がする。スピーディーな技のかけあいができればもっとおもしろくなると思う。N64のハードのスペックを使い切ればかなり期待のできる作品だ。
（東京都／馬田義人 19歳）

●選手のアピールがマニア心をくすぐる。しかし、まだ各選手の個性的な技があまり入っていないのでもっと入れてほしい。
（群馬県／宮下幸宏 21歳）

●長州のラリアットが最高！ 本物そっくりに再現されていた。だがカメラワークが、まだしっかりしていない感じで違和感がある。
（東京都／小田和秀 19歳）

編集部のコメント

プロレスファンの立場から言わせていただくと、選手の動きは本物とかなりのところまで近づいていると思う。まだ技がすべて入っていないのが残念だったが、各選手の必殺技などがかけられたら、もう言うことはないかも。早く完成版をプレイしたい。

©KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.・HUDSON SOFT／新日本プロレス

ぷよぷよSUN64

アクションパズル

コンパイル	
10月下旬発売予定	6800円
期待度数 ユーザー	★★★
広報	★★★★★
編集部	★★★

ぷよ降ってブルブル！

出展されたのは、ほぼ製品版と等しいロム。N64版はオリジナルモードもいいが、大量のおじゃまぷよが降ったときにくる、振動パックの振動が最高。

●ユーザープレイレビュー

●サターン版と比べてもグラフィックがよくなっている。振動パックが震えるのでおもしろい。（千葉県／阿部早敏　18歳）

●今回もとことんハマりそう。振動するのがとてもいいです。（東京都／出雲歌代子　21歳）

●操作性はまあまあ。グラフィックがかなりきれいなのと、振動がくるのがいいと思った。（群馬県／羽鳥翼　19歳）

●広報・川島氏のコメント

N64版オリジナル、最大16人参加可能「かちぬきぷよぷよ」や連鎖を極める「とことんなぞぷよ」を用意。振動パックに対応、おじゃまぷよ落下の振動を体感せよ！

シムシティ2000（仮称）

シミュレーション

イマジニア	
発売日未定	価格未定
期待度数 ユーザー	評価不能
広報	★★★★★
編集部	★★★★

宇宙空間で生活できる

出展はロムだったが、まだプレイはできないものだった。N64版は、宇宙での生活など様々な要素が追加される。ミニゲームなどのサブ的要素にも期待。

●広報・桜井氏のコメント

シミュレーションゲームの名作『シムシティ2000』がパワーアップして帰ってきた！　今度は宇宙空間での生活ができるようになった他、「花嫁探し」「競馬予想」「食物栽培」などのミニゲームがたくさん入る予定。

⇧『シムシティ』も含めブースは大盛況

Jリーグイレブンビート1997

サッカー

ハドソン	
10月24日発売予定	6980円
期待度数 ユーザー	★★★★
広報	★★★★★
編集部	★★★★

独特の視点でプレイ!!

選手の動きもスムーズで、アクションも滑らか。真上からの独特のカメラ視点は、意外と違和感なくプレイできる。会場にはほぼマスターのロムが出展。

●ユーザープレイレビュー

●シュートも気持ちよく打つことができたし、選手のアクションがリアルでおもしろかった。（東京都／長谷川淑紀　14歳）

●イマイチ操作していて選手が思ったところに動いてくれない…カメラが独特だからなのかな。（東京都／新藤努　23歳）

●シュートの方向を、うまく決めることができなかった。（東京都／村井恒夫　20歳）

●広報・藤原氏のコメント

最大の魅力は公式の日本代表や自分の好きな選手で代表チームを作成できるところ。日本代表をワールドチャンピオンにする興奮を味わってください。

エアロゲイジ

レース

アスキー	
発売日未定	価格未定
期待度数 ユーザー	★★★★
広報	★★★★★
編集部	★★★★

未来のレースを堪能！

立体ループやチューブの中などを地上＆空中で駆け抜ける浮遊感あふれるレースゲーム。かなり開発が進んだ状態のロムが出展されてプレイできた。

●ユーザープレイレビュー

●運転感覚がすばらしく、スピード感が伝わってくる。（千葉県／高野智宏　17歳）

●コースがいろいろと変化していって、すごく面白かった。（千葉県／小森貴光　22歳）

●動きがとてもなめらかだった。（東京都／村田貴之　15歳）

●他のレースゲームにはない浮遊感があり、すごい迫力を感じた。（東京都／沢村孝弘　13歳）

●広報・黛氏のコメント

サイバー感覚なサーキットを駆け抜ける新感覚レースゲーム。コースも立体的。書き込まれた背景により、スピード感覚も十分。2人同時対戦も可能です。

レブ・リミット

レース

セタ	
発売日未定	価格未定
期待度数 ユーザー	★★★★
広報	★★★★★
編集部	★★★★

エンジンの限界に挑戦

画面を流れる背景が、スピード感をよく表わしている。操作感覚だけでなく、走り自体もリアルさを追求。グリップ走行を基本にしたレースゲームだ。

●ユーザープレイレビュー

●ハンドル操作はグッド。レースゲームしかやらないけど、今日見てきた中では一番おもしろい。（埼玉県／日高一哉　24歳）

●コース幅がちょっと狭めだけど個人的にはこれぐらいでいいと思う。（東京都／安井一　14歳）

●コーナーを曲がるのに苦労したけれど、それをどのように攻めていくかを考えるのが楽しそう。（千葉県／佐々木大輔　15歳）

●広報・下垣内氏のコメント

N64の性能により、スピード、重力、空気抵抗、タイヤと路面の摩擦などのリアルタイムシミュレーションを可能にしたレーシングゲーム。

©COMPILE・Maxis,Inc.All rights reserved worldwide.・HUDSON SOFT／JAPAN FOOTBALL ASSOCIATION／J. LEAGUE OFFICIALLY LISENSED PRODUCTS・ASCII Corp.／LOCOMOTIVE・SETA CORPORATION

パチンコ　HEIWAパチンコワールド64

アムテックス／ショウエイシステム

10月発売予定	8500円
期待度数　ユーザー	★★★
広報	★★★★★
編集部	★★★

仮想店舗でのパチンコ



SFCで好評だった『HEIWAパチンコワールド』シリーズが64に登場。人気の実機が4台入っている。TGSでは開発真っ最中のロムを出展。

●ユーザープレイレビュー

●ハンドル操作が難しい。画像はリアルでとても良い。（広島県／木村晋次 19歳）

●64で本物のハンドル型コントローラーを出してほしい。（神奈川県／宮野隆正 30歳）

●画像が少し荒いが、全体的な感じは良く、雰囲気は出ている。（東京都／兜森学 39歳）

●実技攻略を入れてほしい。（千葉県／小林雅史 25歳）

●広報・長妻氏のコメント

N64初のパチンコです。高度なプログラムでランプ表示、液晶アニメーション、玉の動きを一度に再現。開発スタッフ一同、N64の高スペックに限界まで挑みます。

格闘アクション　飛龍の拳ツイン

カルチャーブレーン

11月発売予定	6980円
期待度数　ユーザー	★★★★
広報	★★★★★
編集部	★★★★

2タイプでバトル可能



SDキャラでのバトルは、みんなで楽しめる内容。リアルキャラでのバトルは、格闘ゲームマニアも楽しめる。TGSでは80～90%のロムで出展。

●ユーザープレイレビュー

●技が出やすくて楽しめる。秘奥義がとてもカッコいい。（東京都／谷崎勇也 12歳）

●シリーズを続けて面白くなっていて、簡単に操作できる。（東京都／以良学 13歳）

●キャラや動作など、独自の雰囲気を持っていて好感を持てた。（東京都／米田勝輝 13歳）

●3Dスティックでの動きが軽すぎ。（東京都／早田泰章 15歳）

●広報・遠藤氏のコメント

1本でSD、リアルの2タイプが遊べる超お得なN64初の格闘育成ゲーム。振動パックでビリビリ感じ、コントローラーパックでアイテムを集めたり交換できる。

レース　ランボルギーニ64（仮称）

タイトー

発売日未定	価格未定
期待度数　ユーザー	★★★★
広報	★★★★★
編集部	★★★★

イタリアの名車で疾走



数々の名車を世に送り出してきたランボルギーニ公認のレースゲーム。クルマ好きにはこたえられない豪華なラインナップを期待することができそうだ。

●ユーザープレイレビュー

●小学生のとき「カー消し」にハマった自分としては、カウンタックLP500Sのような名車にも登場してほしいです。（東京都／高柳雅和 28歳）

●路面に対するグリップ力が今イチで、コーナーがキツかった。（千葉県／大久保勇一 24歳）

●カラーリングを変更できたりするとうれしいのですが…。（千葉県／片山昭 19歳）

●広報・三輪氏のコメント

N64参入第1弾！ イタリアの夢のスポーツカーを操って、さまざまなコースで走りまくる熱いゲームなんだけど、詳しい内容はこれからの情報に注目してね!!

将棋　森田将棋64

セタ

11月28日発売予定	9800円
期待度数　ユーザー	★★★
広報	★★★★
編集部	★★★

見知らぬアナタと対局



会場では体験できなかったが、ソフト内蔵の通信モデムで（社）日本将棋連盟の公式ネットワークと、通信をやりとりできるというのがおもしろそうだ。

●ユーザープレイレビュー

●コンピュータの思考はレベルが上がると、ちょっと考えるので待たされる。顔も知らない相手と通信で対局ができるというのは、おもしろいかもしれない。（埼玉県／前田慶次郎 21歳）

●コンピュータの強さは、けっこういい感じなんだけど、レベルが上がると反応がイマイチ。ちょっとテンポが悪い気がした。（千葉県／貫井康雄 43歳）

●広報・下垣内氏のコメント

コンピュータ将棋プログラマーの森田和郎の思考プログラムを搭載。本物の段位が取得できるモードや、自宅で全国の将棋ファンと対局できる通信対局が可能。

プロレス　バーチャル・プロレスリング64

アスミック

12月発売予定	価格未定
期待度数　ユーザー	★★★★
広報	★★★★★
編集部	★★★★★

技の種類はデパート級



4人同時プレイでバトルロイヤルまで楽しむことができ、いろんな団体の選手を選択できるのが魅力。選手の名前は実名に設定すれば、感情移入できる。

●ユーザープレイレビュー

●4人同時プレイでタッグマッチをやると、とにかく燃える。（千葉県／河西真人 20歳）

●技が簡単でとてもかけやすかった。選手の動きも悪くない。（東京都／水野谷高志 12歳）

●カメラのアングルがテレビ中継のようで見やすかった。だが選手個人個人のイメージにあった動きがもっとほしかった。（千葉県／山越利員 30歳）

●広報・大西氏のコメント

64人以上のレスラーと、約千種類にも及ぶ技の数々。タッグやバトルロイヤルでの4人プレイなど遊びの幅が広がっていきます。戦う興奮をぜひ体験して下さい。

©HEIWA／AMTEX／ショウエイシステム・カルチャーブレーン・TITUS・SETA CORPORATION／RANDOMHOUSE／KAZURO MORITA／JAPAN SHOGI ASSOCIATION／JAPAN SHOGI NETWORK Co., LTD ・ASMIK／AKI

野球 超空間ナイター プロ野球キング2

今度は育成もできる！

イマジニア	
発売日未定	価格未定
期待度 ユーザー	★★★★
期待度 広報	★★★★★
期待度 編集部	★★★★

気になるのは、振動パックにどう対応するのかと、育成モードがどういったものになるかということ。前作同様、操作性は悪くないので新しい点に期待。

●ユーザープレイレビュー

●視点のアングルがよくなって、臨場感が増しました。野手の動きが早くて守りやすいので、展開がスピーディに進むのもよい。
（東京都／石崎龍太郎 21歳）

●登場する選手の顔が、1人1人違っているのがいい。
（千葉県／小鹿勝弘 9歳）

●前作もプレイした。友達と対戦プレイしたら楽しそう。
（埼玉県／遠藤佑介 16歳）

●広報・桜井氏のコメント

最新選手データと実名球場+スペシャル球場でさらにリアルに。育成モードでは選手の顔や体格など自由自在に作れるし、さらに振動パックでしびれちゃう。

ゴルフ 遥かなるオーガスタ MASTERS'98

演出が大幅に進化した

T&Eソフト	
12月発売予定	価格未定
期待度 ユーザー	評価不能
期待度 広報	★★★★★
期待度 編集部	★★★★

パーシモン（カキの木）やメタルなど、クラブの素材まで選べる細かさや、TVカメラのようなアングルの打球表示など、凝った演出はさすが。

●広報・伊津野氏のコメント

N64の『MASTERS』はココが違う！ 従来の3倍にも及ぶデータ量。TV中継のようにバリバリ変化するアングル。TBS松下賢次アナによる実況と、湯原信光プロによる解説。他にもあるけど、今度もスゴイぞ！

⇧多彩なカメラアングルで打球を表示

ボードゲーム キラっと解決! 64探偵団

推理あり、戦闘あり！

イマジニア	
発売日未定	価格未定
期待度 ユーザー	評価不能
期待度 広報	★★★★
期待度 編集部	★★★

ビデオ出展のみだったが、プレイキャラ同士の戦闘やシナリオを解くための手がかりを探る「探索モード」など、マップ上でのイベントがおもしろそう。

●広報・桜井氏のコメント

シナリオ生成システムを搭載しており、プレイごとに推理、爆弾処理という具合にシナリオやマップが変化して、何回でも楽しむことができる。多人数プレイが可能なので、友達を集めてプレイすれば、それこそ64探偵団の誕生だ！

⇧内容の詳細もキラッと公開してほしい

格闘アクション G.A.S.P!! ~Fighters' NEXTream~

コナミが放つ対戦格闘

コナミ	
発売日未定	価格未定
期待度 ユーザー	評価不能
期待度 広報	★★★★★
期待度 編集部	★★★★★

障害物を利用した新しい闘いを展開するオリジナルの3D格闘。ビデオ出展の予定が急きょロム出展に変更。4キャラが選べて対戦プレイ可能だった。

●広報・柘植氏のコメント

今までの格闘ゲームでは実現しえなかった、フィールド上にある障害物を利用した攻撃が可能になった新感覚格闘アクションゲーム『G.A.S.P!!』。『G.A.S.P!!』の世界では、フィールドは破壊するために存在する。

⇧格闘ゲームに新たな風が吹く!?

バスケット NBA IN THE ZONE '98

豪快にリングを揺らせ

コナミ	
発売日未定	価格未定
期待度 ユーザー	評価不能
期待度 広報	★★★★★
期待度 編集部	★★★★

開発途上のゲーム。今後、アリウープやスクリーンプレイなどの連携やポストプレイやフェードアウェーのシュートといった技が増えることを期待。

●広報・柘植氏のコメント

あのNBAが、N64で初めて登場。もちろん選手データは最新版を使用。シカゴブルズの本拠地ユナイテッドセンターの場内アナウンサー、レイ・クレイ氏による興奮高まるスタジアムアナウンスがたまらないよね。

⇧本場NBAの臨場感が楽しめそう

©Genki Co.,Ltd.／Imagineer Co.,Ltd.／（社）日本野球機構・T&E SOFT,Inc.LICENSED BY AUGUSTA NATIONAL GOLF CLUB・Imagineer Co.,Ltd.／パンドラボックス・KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.・NBA Properties,Inc.All rights reserved.

トニックトラブル

アクション

多彩な動きが特徴だ！



UBIソフト	
発売日未定	価格未定
期待度 ユーザー	評価不能
期待度 広報	★★★★★
期待度 編集部	★★★★

ジャンプや走りなどアクションを駆使して謎を解く3Dアクション。今回はビデオ出展のみだったが、キャラクタのコミカルな動きが確認できたぞ。

●広報・松岡氏のコメント

地球外生物で銀河系科学探検隊のメンバー「エド」。この、ちょっぴりおっちょこちょいで、ドジなキャラクタが繰り広げるコミカルなアクションアドベンチャー。Ubiソフトが、現在総力をあげて開発中。



⬆今回、出展されたのは海外版だった

デュアルヒーローズ

格闘アクション

これが雨宮流対戦格闘



ハドソン	
発売日未定	価格未定
期待度 ユーザー	★★★★
期待度 広報	★★★★★
期待度 編集部	★★★★

特撮映画の雄、雨宮慶太氏が監督とメインキャラデザインを手がける対戦格闘。映画で培われたセンスがどのようにフィードバックされるのか注目だ。

●ユーザープレイレビュー

●キャラや背景は雨宮監督っぽいけれど、それ以外は他の対戦格闘と変わらないような気がした。（埼玉県／宮崎敏夫 24歳）

●キャラの決めポーズが特撮もののセルフパロディになっていて笑えた。マニア受けすると思う。（東京都／小泉洋介 23歳）

●バーチャルゲーマーのシステムが非常に楽しみです。（千葉県／井上彰 21歳）

●広報・藤原氏のコメント

N64初の本格格闘ゲーム。日本特撮映画界の鬼才、雨宮慶太を監督に迎え独自の世界観を実現。リアル度を追及し、スタントマンの動きをモーションキャプチャー。

ワイルドチョッパーズ

シューティング

戦闘ヘリで任務を完遂



セタ	
11月28日発売予定	8800円
期待度 ユーザー	★★★★
期待度 広報	★★★★★
期待度 編集部	★★★★★

8種類の戦闘ヘリで戦う3Dシューティング。3Dスティックによる操作は少し難しいが、ホバリングによる独特の浮遊感を体験することができる。

●ユーザープレイレビュー

●自機や武器の種類が豊富なのはうれしいが、操作が難しすぎる。（千葉県／高橋幸男 18歳）

●西部劇風のBGMが妙に心地よかった。サントラ欲しいです。（千葉県／川上伸治 22歳）

●主に戦闘機や車両を撃破していくんですが、人間を撃つこともできるんですよね、コレ。悪人とはいえ、ちょっとためらいます。（埼玉県／前田直人 24歳）

●広報・下垣内氏のコメント

振動パックで臨場感抜群の3Dシューティング。戦闘ヘリを操りテロリストの野望を打ち砕け。物語はもちろん、迫力の爆音や美しい画像もお楽しみいただけます。

SONIC WINGS ASSAULT

シューティング

現用戦闘機の空中戦！



ビデオシステム	
'98年3月発売予定	価格未定
期待度 ユーザー	★★★★
期待度 広報	★★★★★
期待度 編集部	★★★★

リアルなフライトシミュレートが楽しめる3Dシューティング。現用機や大型歩行兵器など、さまざまな敵と戦うのだ。2人での対戦プレイも可能。

●ユーザープレイレビュー

●戦闘機らしさがよく表現されており、リアリティに満ちている。（埼玉県／西条史剛 18歳）

●操作性は悪くないが、あるていど慣れが必要だと思う。また、2P対戦で相手の機体がどこにいるのか分かりづらい。（東京都／長雅之 15歳）

●動きがリアルすぎる。ウソっぽいほうが壮快感があるのに…。（東京都／丸山仁志 26歳）

●広報・前田氏のコメント

「これってデモ？」と質問されるほど、ゲームの視点は多彩です。もちろん攻略にも使用可能！ 画面をビデオに残したくなるような気分を味わって下さい。

超時空要塞マクロス Another Dimension（仮称）

シューティング

初代「マクロス」復活



トミー	
'98年3月発売予定	価格未定
期待度 ユーザー	評価不能
期待度 広報	★★★
期待度 編集部	★★★★

可変戦闘機バルキリーを操作して戦う3Dシューティング。アメリカ放映版「マクロス」をゲーム化したものだが、物語は基本的に同じなので心配ご無用。

●広報・手塚氏のコメント

新しい情報をお伝えできないでいる「マクロス」ですが、ご期待をいただいているということで大変感謝しています。開発は着実に進んでおりますので、近いうちに新しい情報をお伝えできるはずです。もうしばらくご辛抱下さい。



⬆早くバルキリーを操縦したいッ!!

©Ubi Soft Entertaiment・HUDOSON SOFT.・SETA CORPORATION・VIDEO SYSTEM／PARADIGM ENTERTAINMENT Inc.・Bignest／TOMY／GameTek,Inc.All rights reserved.Developed by GameTek,INC.

この国はかつて、森の神を殺した――
日本の中世・室町を舞台に、
荒ぶる森の神々と人間の戦いを描く
感動の一大叙事詩！

生きろ。

宮崎 駿 監督作品

もののけ姫

松田洋治/石田ゆり子●田中裕子/小林薫●西村雅彦/上條恒彦●美輪明宏/森光子/森繁久彌

製作総指揮/徳間康快●原作・脚本/宮崎 駿●音楽/久石 譲（徳間ジャパンコミュニケーションズ）●主題歌「もののけ姫」唄：米良美一

徳間書店・日本テレビ放送網・電通・スタジオジブリ提携作品●特別協賛/日本生命●配給/東宝

©1997 二馬力・TNDG



全国東宝洋画系にて大ヒット上映中！

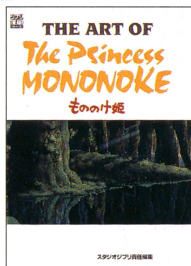
映画関連書、続々登場！

映画「もののけ姫」映像美術の集大成

ジ・アート・オブ もののけ姫

人を寄せつけぬ深い神々の森、鉄を作る城砦の如きタタラ場…。美術ボードや宮崎監督のイメージボード、CG映像をはじめとする様々な絵で、映画の世界を再現！＊「もののけ姫」制作日誌（'94年8月～'97年6月17日）

スタジオジブリ責任編集●A4判●定価2900円（税込）　好評発売中



フィルムコミック　もののけ姫 全4巻

①②発売中！ ③④9月29日発売　●B6判●定価各580円（税込）

徳間アニメ絵本　もののけ姫 上下

9月下旬発売　●AB判●定価各1575円（税込）

ロマンアルバム　もののけ姫

10月上旬発売　●A4判●定価1200円（税込）



1980年初期設定版

もののけ姫

宮崎 駿

宮崎監督が1980年に描きためた90枚のイメージボードを、絵本形式でまとめた1冊。

●A3判変型　●定価3045円（税込）



好評既刊

アニメーションの色職人

柴口 育子

歴代のジブリ作品、そして最新作「もののけ姫」。高畑・宮崎アニメを「色」で支えた女（ひと）・保田道世さんの、35年の職人人生を綴る。

●四六判　●定価1680円（税込）



徳間書店

ボンバー星救出攻略

4つのワールドを突破するための情報を網羅



システム解説で操作方法やテクニックを解説、ワールド解説でストーリーモードの4ワールドを攻略。ボンバー星を救うのに役立つことまちがいなし!!

N64	ハドソン	アクション
	9月26日発売予定	内部バックアップ (3)
	予価6980円	コントローラーパック (1)
		コントローラーパック対応

ばくボンバーマン

基礎 システム解説

初めに『爆ボンバーマン』に用意されている2つのモードを紹介。さらに、ストーリーモード攻略の基礎となる操作方法とテクニックを記載してあるので覚えておこう。

マップを探索するストーリーモードと白熱のバトルモードを極めろ!!

今までの『ボンバーマン』にはなかったタイプのストーリーモード。広大なマップ上をボンバーマンが冒険していくというものだ。

また、おなじみのバトルモードでも新モードや新システムが追加された。加わった新たな要素をさっそく解説するとしよう。

ストーリーモード ボンバー星を救うため敵基地へ乗り込め

突如ボンバー星に侵略してきた敵、アルタイルたち。アルタイルの目的は星のエネルギーを吸い取って自分の力に変え、宇宙征服をすることなのだ。きれいなボンバー星をアルタイルの魔の手から救うべく、我らのボンバーマンが敵基地へとおもむく。雪原や火山など、さまざまな場所でアルタイルの部下が待ち受けているぞ。



ワールド攻略は54ページから



⇦3Dマップを行ったり来たり。謎解きもあるぞ

バトルモード 立体的なステージでみんなでバトルせよ

毎度おなじみのバトルモードも健在。今回は最後に生き残ったものが勝つシングルバトルと、相手のチームの宝石を5回爆破させれば勝つチームバトルの2つのモードが遊べるようになっているぞ。



⇧2つのチームに分かれてバトル。協力プレイがものを言う

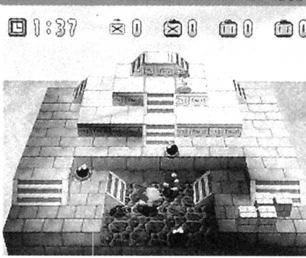


⇧自分以外はみんな敵。己のテクニックを駆使して勝利を手にしろ!

ゴーストで相手を妨害

シングルバトルで自分がやられてしまうと透明なゴーストとなってバトルに参加できる。爆弾は置けないが、相手をつかまえて操作のジャマをできるのだ。爆風でやられてしまうものの何度でも復活できる。ただし、制限時間が1分を切ると消滅してしまうぞ。

ゴーストでバトルに参加



⇦やられてしまった後もバトルを楽しめるのだ

独自のボンバーマンを作成

ストーリーモードで隠されているカスタムパーツを入手すれば、バトルモードのボンバーマンに装着できる。変わるのは外観だけで能力の変化はないが、グッと愛着が湧くことまちがいなし!!

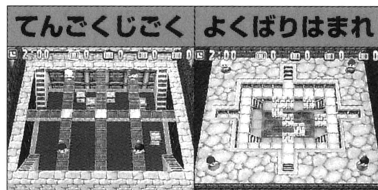


⇧とりあえずこんなの作ってみました。どうですか?

サドンデスで短期決戦

制限時間が1分を切るとサドンデスとなり、ステージごとに用意されている仕掛けが作動する。火山弾が降ってきたり水面が迫ってきたりと危険きわまりないぞ。

てんごくじごく / **よくばりはまれ**



●左右の壁が迫ってくる

壁がせまってくると左右の階段が消えるので、事前に上の足場でプレイしておく

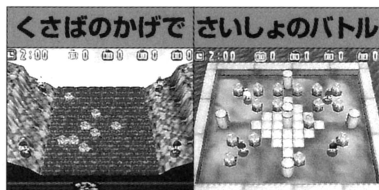
ピラミッド / **うえへしたへ**



●下から水面が上がってくる

水を回避するため一番上の足場に移動する。狭い足場では慎重にプレイしよう

くさばのかげで / **さいしょのバトル**



●空から火山弾が降ってくる

火山弾の影が見えたら避けることに専念しよう。草むらでは影が見えないぞ

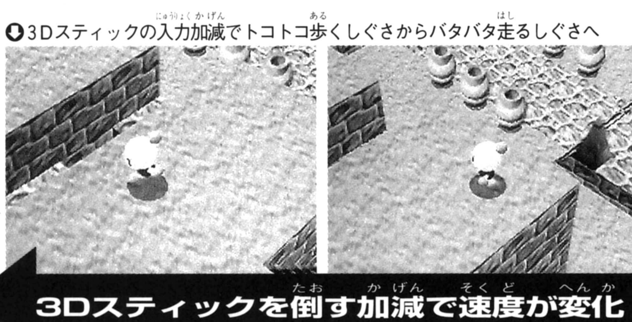
©HUDSON SOFT

ストーリーモード、対戦モード共通の基本となる操作を覚えておこう

N64になってボンバーマンができるようになったアクションが増えた。移動やボム設置、ボム投げなどをスムーズに行えるようにしておくのだ。ストーリーモード、バトルモード共通の操作方法となるので、覚えておけば2つのモードで役に立つぞ。

3Dスティック　ボンバーマンを移動させる

3Dスティックを傾けると、傾けた方向にボンバーマンが移動する。傾け加減によって速度が変化するぞ。狭い足場を移動する際はゆっくりと歩く、敵から逃げるときにはダッシュするといった行動をとっていこう。



⬇3Dスティックの入力加減でトコトコ歩くしぐさからバタバタ走るしぐさへ

Aボタン　ボムを置く＆ボムをキックする

Aボタンを押すとボンバーマンが足元にボムを置く。ボムに体当たりするか、ボムの前でAボタンを押すとボンバーマンが向いている方向へボムをキックするぞ。転がっている最中のボムは、Rボタンを押すことで停止させられる。


⬇ボンバーマンの掛け声とともにボムをキック。転がっていくボムはRボタンを押せば好きな距離で止められる

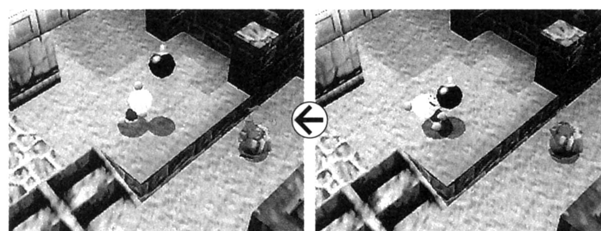
⬆足元に置いたボムは一定時間で爆発する。爆風に巻き込まれないようにボムを置いたらすぐに移動すること



➡キックしたボムを敵に当てれば動きを止めることもできる

Bボタン　ボムを持ち上げてほうり投げる

ボムの前でBボタンを押すとボムを持ち上げる。この状態でBボタンを押すと持ち上げたボムを投げる。投げる距離は3Dスティックで調節可能。持ち上げている最中のボムは爆発しない。また、Bボタンを押したままAボタンを押すと直接ボムを持ち上げられる。


⬆ボムの前でBボタンを押すとボムを持ち上げる。持ち上げたボムは爆発せず、そのまま移動もできる

⬆ボムを持ち上げている状態でBボタンを押すとボムを投げる。高い場所へもボムを置くことができるってワケ



➡いきなりボムを持ち上げられるのでとっても便利

Aボタン連打　持ち上げたボムをためボムにする

ボムを持ち上げた状態でAボタンを連打するとボムがどんどん大きくなっていく。大きくなったボムが光ったら、ためボムとなる。ためボムは通常のボムより破壊力があり、爆風も大きい。通常のボムでは壊せなかったものも破壊できるようになるぞ。





⬆➡ボムを持ち上げたらAボタンを連打してためボムに。ためボムは威力も爆風も普通のボムより優れているぞ



⬆ボムでは壊せなかった柱もためボムで壊せるようになる。さすがためボム

アイテムを入手してパワーアップしよう

マップ上に置いてあるツボやブロックを破壊すると中からアイテムが出現する。ボンバーマンの能力を上げるものやコンティニュー回数を増やす宝石などが用意されている。冒険を進めていく上で大いに役立つので、壊せるものは爆破してアイテムを入手していこう。


➡ツボやブロックを破壊してアイテムを入手しよう

火力アップ

入手するたびにボムの爆風が広がる。普通のボムだと爆風が最高3段階まで広がり、パワーボムだとさらに3段階広がる。

ボムアップ

1度に置くことができるボムの数が増える。1つ入手すると置けるボムが1個増え、最大8個まで置けるようになる

リモコン

ボムがリモコン式ボムになる。リモコン式ボムは置いた後に爆発することがなく、Zボタンを押すことで爆破できる

ストーリーモード攻略に欠かせない基本操作を応用したテクを伝授

ストーリーモードでは強力な敵や謎解きがボンバーマンを待ち受けている。これらを打破するためには、右ページの基本操作を発展させた応用テクニックを身につけなければならない。ボムの特殊な使い方や視点の変更などを紹介するので、覚えてスムーズにプレイできるようにしておこう。

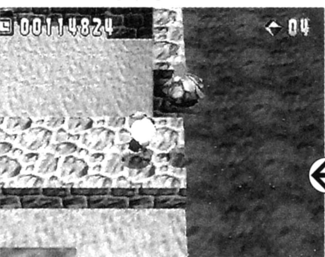
気絶した敵を持ち上げガケ下へ投げ捨てる

蹴ったボムや投げたボムをぶつけることで敵を気絶させることができる。気絶中の敵はBボタンで持ち上げて運ぶことができる。爆弾でなかなか倒せない敵は、ボムを当てて気絶させ海や崖に投げ捨ててしまおう。動きが速い敵を倒すときに爆弾を当てて気絶させ、動きを止めて倒すといったこともできる。重要なテクニックだぞ。

➡ボムを直接敵に当てれば気絶させられるぞ



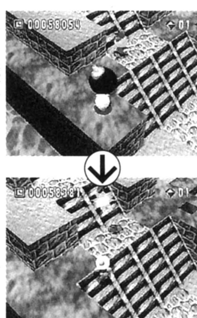
➡気絶した敵を持ち上げて移動。そのまま歩いて…



⬇近くの海へポイッと投げちゃえばOK

ためボムを敵に投げてつぶして倒してしまえ

何度も爆風を当てないと倒せない敵は、ためボムを投げてつぶして倒すことができる。また、爆風で分裂してしまう敵を倒すときもためボムを投げてつぶして分裂させた直後に、爆風で倒すようにすれば手間がはぶけるぞ。

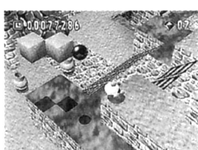


➡敵を発見。ためボムを持ったまま近づいて…

➡エイッと敵へと投げればペシャンコになっちゃう

リモコン式ボムを空中で爆破させる

空中に浮いているブロックを爆破するときはリモコン式ボムを使う。ボムを投げた後にZボタンを押して空中で爆破させよう。大ボスに攻撃するときに欠かせないテクニックでもあるぞ。



➡浮いているブロックめがけてボムを投げよう



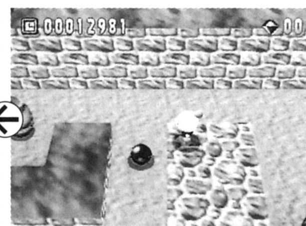
➡空中でリモコンを使って爆破させればOK

段差を渡るにはボムジャンプを利用

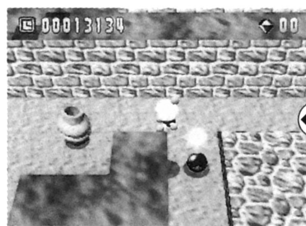
ボンバーマンはジャンプができないので、道に段差があると渡れない。段差がある道を進むためには段差の溝にボムを置く。ボムの上に乗ればボンバーマンが跳ねて向こうへと移動できるぞ。リモコン式ボムなら爆破させずに設置できるので、うまく階段状に積み上げれば高い所へも登れるぞ。



⬆リモコンを入手しておけば、勝手にボムが爆発しないので便利



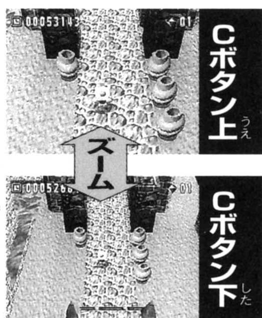
⬆ボンバーマンは階段がない所は登れない。こんなところでは、まず段と段の間にボムをセットする



⬆隣の段から置いておいたボムの上へ移動する。ボムの上を跳ねて見事に隣へと移ることができる

カメラの位置を変え見やすい視点でプレイ

Cボタンでカメラの視点を変更できる。Cボタンの上下で画面の拡大縮小、Cボタンの左右で45度単位で視点をずらせる。左右の視点変更は足場を確認したり、建物に隠された道やアイテムを発見するのに必要不可欠なものとなる。この場所は怪しいなと思ったら、視点を変更するクセをつけよう。

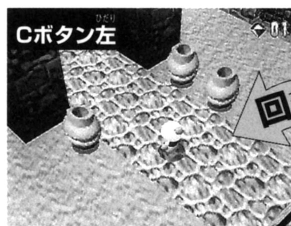


➡ズームインすると細かい所までチェックできる

➡遠くのほうまで見渡せて、状況を確認できる



⬆Cボタンの右を押すたびに、右へ視点を45度ずらせる。変更した視点はそのまま固定されるぞ



⬆Cボタンの左を押すたびに、左に視点を45度ずらせる。Cボタンをうまく使いこなしていこう



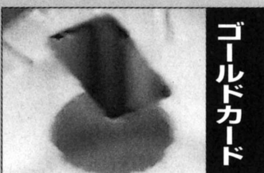
ボムがパワーボムになる。パワーボムはボムより破壊力が高くて、ボムやためボムでは壊せないものも壊せるようになる



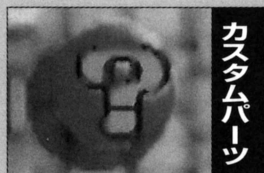
1度ダメージを受けても倒れなくなる。ダメージを受けると入手したハートが飛んでいくが、再度拾うことができる



青い宝石と赤い宝石の2種類あり、赤い宝石は青い宝石の5個分。青い宝石が50個溜るとコンティニュー回数が1つ増える



ストーリーモードで隠されている成績アイテム。各ステージごとで5枚入手できる。全部入手するといいことがあるかも？



ストーリーモードで隠されているボンバーマンのパーツ。入手したパーツは、バトルモードでのみ取り付けることができる

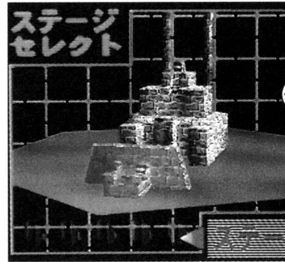
攻略 ワールド解説

グリーンガーデン、ブルーリゾート、レッドマウンテン、ホワイトアイスの4ワールドを徹底攻略するぞ。中ボスや大ボスの倒し方もこれでバッチリだ。

4つのワールドはどこからでも始められるが、編集部おすすめの順番で攻略している。各ワールドのステージ1、3は多数のエリアでつながったマップ探索面、ステージ2、4は固定マップでボスと戦う。各ステージのゴールドカードの入手条件は左に記してある。



⬆4つのワールドはどれからでも選んで遊ぶことができる

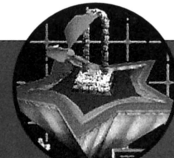


⬇ワールド内のステージは、1から4へと順番に進まなければならない

ゴールドカード入手条件

各ステージごとに5枚ある。全ステージ共通で、制限時間内にクリアすると1枚入手できる。ステージ1、3では敵を30人倒すと1枚とステージ内に3枚隠されている。ステージ内に隠されている3枚は①②③と表記して場所を示してある。ステージ2はアクションポイントで4枚入手する

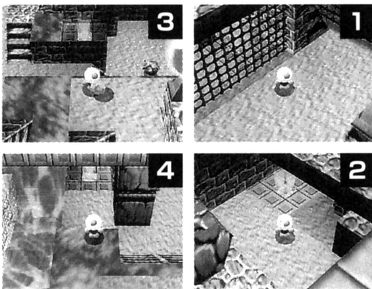
グリーンガーデン



緑と水に囲まれた自然あふれるワールド。ステージ1では謎の人物シリウスが操作方法を教えてくれる。シリウスの助言に従っていろいろと試してみよう。

ステージ1 4つのパネルを作動させろ

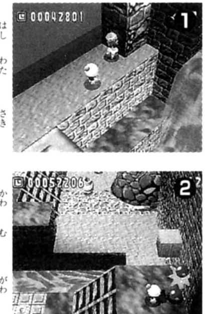
4つの光っているパネルを踏んで、赤いクリスタルに触れればクリア。1つめはスタート地点の右側。壁の下のすき間からボムを蹴り、網を支えている柱を破壊しなければならない。2つめはワニの口の右横。3つめはワニの口に入り次のエリアに行き、右の方に進むとある。4つめは3つめから左奥にある橋の下に隠れている。



⬆4つのパネルを踏んでバリアを解除する

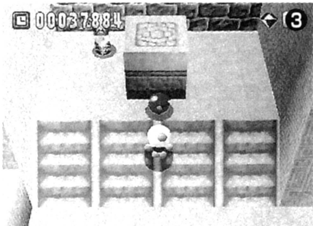
ゴールドカード パワーを入手しろ

ステージ1のゴールドカードを入手するにはアイテムのパワーが必要。パワーはクリスタルの右側のワープパネルから行く部屋の中にある。ここへは壁に爆弾で階段を作り登って入る。部屋に入ったら水上の柱にボムを置き、ボムを跳ねさせて網を支えている柱を破壊する。その後、下に降りてパワーを入手する。①へは最初のエリアの右側の階段を登っていく。②はクリスタルの左側の青い柱を破壊して川のむこうに渡ればある。③は奥の階段を登って左にある青い柱を破壊。隠されていたワープパネルから行く部屋にある。



➡橋を渡った先にある青い柱を破壊して入手する

➡川の向こう側にある空中のブロックを破壊する



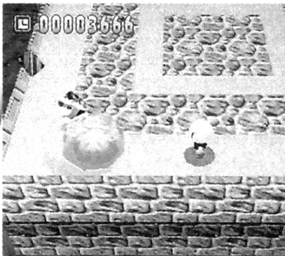
⬇橋の上の青い柱を破壊した後、視点を変更するとワープパネルを発見できる。ワープ後の部屋内のブロックを破壊する

ステージ2 ボムキックでシリウスに攻撃

ボンバーマンの実力を試すために、シリウスと対決することになる。シリウスの攻撃は、ボンバーマンと同じボムキックやボム投げによるもの。なるべくシリウスと離れて、遠くからシリウスめがけてボムをキックしていれば爆風で倒すことができる。シリウスが投げてきたボムに当たって気絶してしまったら、3Dスティックを回してすぐ気絶を回復させよう。



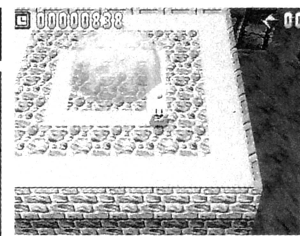
⬆シリウスと距離を取って、ボムをキックしていく



⬇蹴ったボムが爆発してシリウスにダメージを与えられるぞ

ゴールドカード ボムで気絶させろ

制限時間が2000以内のときに、シリウスに爆風を当てるとゴールドカードを1枚入手できる。後は、ためボムで気絶させると1枚、ためボムの爆風を当てて1枚入手できる。シリウスを爆風で倒した時も1枚入手できる。シリウスがボムを持っている時は投げつけたボムを弾いてしまうので、ボムを持っていない時を狙え。



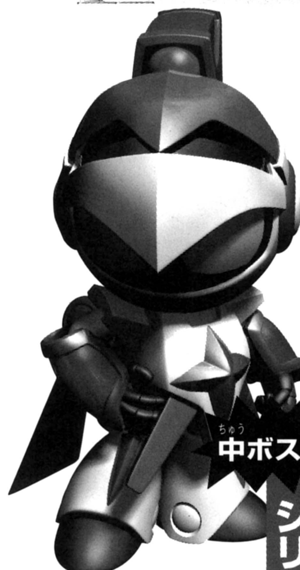
⬆制限時間が2000を越える前に、シリウスに爆風を当てよう。ためボムでなく、普通のボムでもOKだぞ

ためボムを投げて当てよう



➡ためボムで気絶させ、爆風も当てれば一気に2枚入手できる

中ボス シリウス



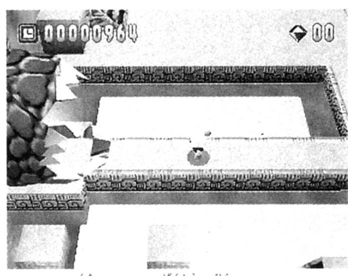
⬆ボンバーマンの行く先々で助言をしてくれる頼もしい存在。以前アルタイルに自分の星を破壊されたとのこと

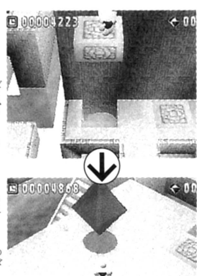
ステージ3 持ち去られていくクリスタルを追え

スタートすると目の前にクリスタルがある。これに触れようとすると、いたずら小僧がクリスタルを持ち去っていく。ステージ3は持ち去られていくクリスタルを追うことが目的となる。3回クリスタルが持ちさられて移動していくので、次々と追っていくのだ。

●ワニの口を通過しろ

スタート地点からまっすぐ進んで、ワニの口を通過して次のエリアへ進む。正面に見える3つの穴のうち左の穴へボムを蹴り入れ、すぐに上のパネルに乗る。ボムの爆風でパネルが上昇して高台へと登ることができる。そのままクリスタルがある所へ進んでいく。

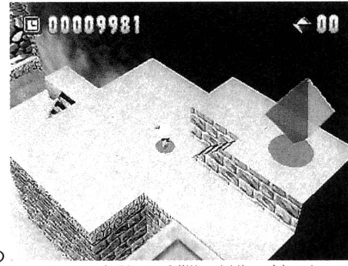

ワニの口はボムの爆風で開くぞ。さっそく中に入って次のエリアへ進め


上へと登れたら正面にクリスタルがあるぞ

ボムの爆風を利用してパネルを上昇させるのだ

●最初のエリアへ戻れ

ワニの口を通過してスタート地点のエリアに戻る。スタート地点から右へ進んでいくと、先程と同じような穴があるのでボムを蹴り入れてパネルの上に乗る。ボムの爆風で高台に登れるので、目の前にあるクリスタルに触れよう。


スタート地点から右側の高台の上に置いてある。ボムの爆風を利用して登る

●ワープパネルに乗れ

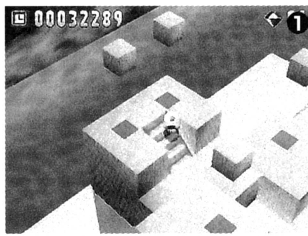
次は下に降りて、右奥にある橋を支えている柱をためボムで破壊する。破壊した柱の奥にワープパネルがあり、ここから新しいエリアへ行ける。新しいエリアに入ると中央に塔があり、クリスタルは塔のてっぺんに置いてある。ワープしてきた場所から右へ進んでいくと塔の側面に穴があるので、ボムを蹴り入れてパネルに乗り塔の上へと登っていこう。ここのクリスタルに触れればクリアとなる。


橋を壊すと隠されていたワープパネルを発見できる

塔の右側から上へと登っていく。ゴールは間近

ゴールドカード ボムジャンプ必須

①はワニの口を通過して、左の道を進んでいき空中に浮いているブロックを破壊する。②③は中央に塔があるエリアにある。②は塔の左側を進み、ボムジャンプを利用して海で囲まれた場所にあるブロックを破壊する。③へは中央の塔の左側のパネルで上昇する。空中の行けない板の上に③があるので、さらにパネルで上昇すると③の場所へ降りることができる。


空中に浮いているブロックを破壊するにはリモコン式ボムを使用する。ちょっと遠くからボムを投げるのがコツ


ここへはボムジャンプを利用して、段差のある地形を渡ってこなければならない。戻りは階段を利用すればいい

上から降りてくる

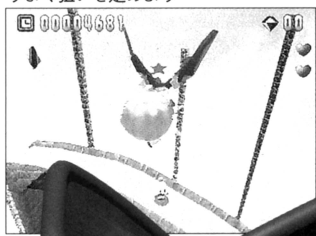

足場がとぎれているので1度上へと登ってから降りてくるようにする

ステージ4 ためボムを投げ攻撃を加えろ

橋の上で大ボスのドラゴと対決する。大ボス戦ではシリウスがリモコンアイテムをくれるので、リモコン式ボムが使える。ドラゴに攻撃を加えるには、ためボムを投げて空中で爆発させる。画面右に表示されているドラゴのハートを0にすれば倒せるぞ。ドラゴは空を飛んでいて、こちらに近づくと口で噛みつこうとするか炎を吐いてくる。また、何もせずに橋の下をくぐる場合もある。炎を吐く攻撃のときにドラゴが近くで静止するので、ためボムで攻撃するチャンスとなるぞ。

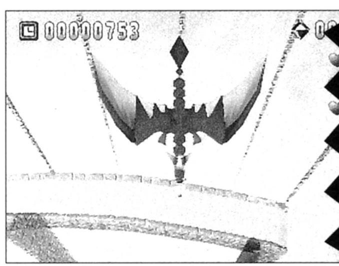
大ボスの体力ゲージ


画面右のハートがボスの体力を表している

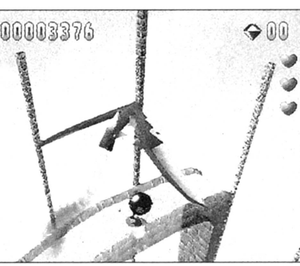

リモコン式のためボムを投げつけ、ドラゴの近くで爆発させて攻撃を加える。うまく狙いを定めよう


大ボス ドラゴ

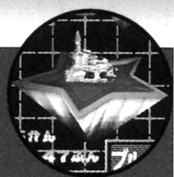
炎と体当たりをかわせ


空中からボンバーマンを狙っている。臆病で、たまに橋の下をくぐるだけの場合もある

噛まれると負け。ここは素直によけることに専念しよう


このときがためボムで攻撃するチャンス。炎で焼かれないように

ブルーリゾート



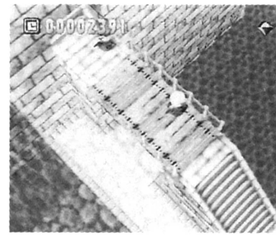
レンガ調の建物が並んでいる街中を突き進んでいくワールド。スイッチ操作で水をせき止めて進むといった、水に関する謎解きが用意されている。

ステージ1 ためボムを使い橋を掛けろ

スタート地点の前方にある鉄の橋を掛けるために、鉄の橋を降ろすスイッチを探さなければならない。まずは右に進んでいこう。木の橋が上がっていて先に行けないが、ためボムの爆風で橋を下ろすことができる。市街地のエリアに入ると砲台が攻撃してくる。砲台はためボムで破壊できるぞ。



⬆橋が上がっていて、このままでは向こうに渡れない。まずはためボムを作って…



⬇橋の前にボムをセット。爆風を当てれば橋を下ろせる。これで先に進むことができる

●水門のスイッチを押せ

市街地を抜けると下りの階段が水に浸かっていて先に進めない。階段のすぐそばに青いスイッチがあるので押してみよう。すると水門が上がって水がなくなり、先へと進むことができるようになる。

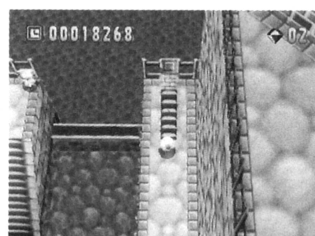
右の方へ進んでいくと、また水に浸かっている場所があるので、近くの青いスイッチを押して水をなくせばいい。先へ進むと小屋があり、中に入ると青いスイッチがある。スイッチを押すと鉄の橋が降りる。後は鉄の橋へと向かえばクリアできるぞ。

水をせき止めて通過せよ



⬆水に浸かっていて進めない所は青いスイッチを押してみる

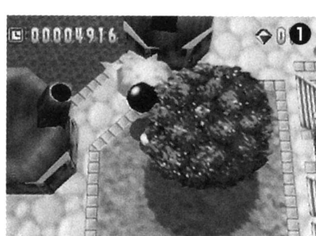
⬆すると水門が上がって水がなくなり、先へと進めるようになる



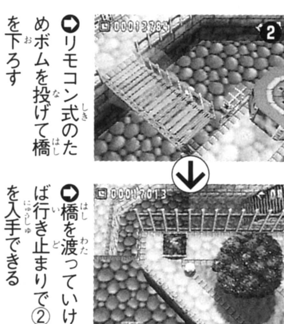
⬆ステージ1の青いスイッチは2ヵ所ある。2つめのスイッチを作動させれば鉄の橋のスイッチは近い

ゴールドカード 砲台を破壊しろ

①は砲台を5つ破壊すると出現する。②は最初の青いスイッチを作動させて水がなくなった場所に降りる。右側の上がっている木の橋をリモコン式のためボムで下ろす。下ろした木の橋を渡って行くと、突き当たりで②を入手できるぞ。③は最初の水門のスイッチを作動させずに、奥の階段を降りていく。突き当たりに箱があるので破壊して③を入手する。



⬆どれでもいいので砲台を5つ破壊すると①が出現する。砲台を破壊するためにはためボムが必要だぞ



➡リモコン式のためボムを投げて橋を下ろす

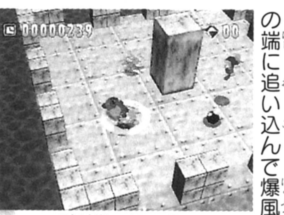
➡橋を渡っていけば行き止まりで②を入手できる

⬇青いスイッチを押してしまうと、③がある場所が水に浸かってしまう。青いスイッチは後回しにしよう



ステージ2 遠距離では不利 近距離で戦え

カペラは遠くに離れていると3方向弾を放ってくる。3方向弾は一定距離を進むと爆発して、残り火に触れるとやられてしまう。飛んでいる最中の弾は当たり判定がないので、カペラに接近してしまえば3方向弾の爆発を避けなくてもよくなる。後はボムをどんどん置いていって、カペラをステージの端に追い込んで爆風で倒そう。

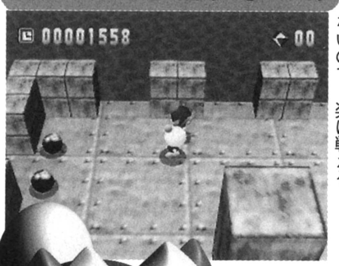


⬆3方向弾の残り火に触れてしまうと、やられてしまう。ボンバーマンのいる場所で爆発するのでよけにくい

⬇弾には触れても大丈夫なので、カペラに接近すればやられることはない。3方向弾をよけずにすむのでとても楽

⬅接近すれば3方向弾を撃ってこないので、楽に戦える

とにかくまとわりつけ



ゴールドカード 3方向弾を誘え

カペラが3方向弾を放っている最中にボムを当てると、ゴールドカードを1枚入手できる。ボムを持ったまま遠くに離れて3方向弾を誘い、すぐに接近してボムを当てればいい。これ以外では、ためボムを当ててカペラを気絶させると1枚、ためボムの爆風で攻撃を与えたときに1枚、爆風で倒したときに1枚入手できるぞ。

わざと攻撃させて…



⬆➡遠くに離れて3方向弾を誘い、カペラが弾を放ったらボムを投げて当てる。ゴールドカードが入手できる

中ボス カペラ

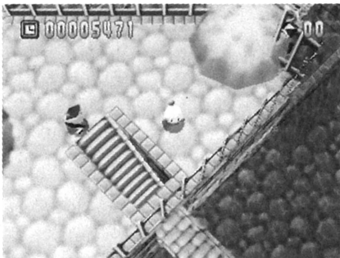


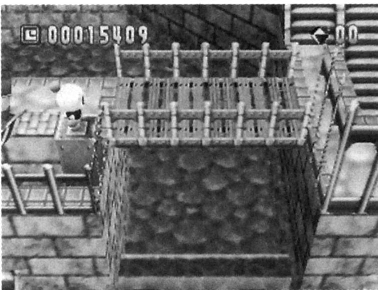
⬅アルタイルの忠実なる部下。「死になさい」という掛け声とともに攻撃してくる

ステージ3 水路を元に戻して道を確保しろ

女神像へ水を流すための水路が敵の手によってずらされている。水路を元に戻して女神像に水を流すと、水圧でステージ4への階段が出現するようになっている。

まずはスタート地点から右へ進んでいく。手前に女神像が見え、右側に橋が掛かっている場所があるので、右の橋を渡って先へと進んでいく。ステージ1と同じように水に浸かって進めない場所があるので、青いスイッチを押して水門を上げて水をなくす。水がなくなった場所の行き止まりに、ずれてしまっている水路の壁がある。


手前に女神像が見える場所で、左の橋を降ろして進んでいく


スイッチを押して水門を作動させる

●ためボムで壁を押せ

水路の壁へとたどりついたら、ためボムを壁に向かって投げる。ためボムの爆風が壁に当たると、水路が元あった場所へとずれていく。3回ためボムの爆風を当てると水路が1つにつながる。水路が戻るとステージ4への階段が出現するので登っていこう。

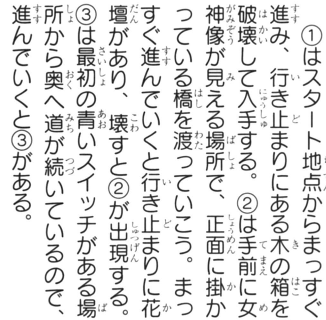

ずれてしまった水路の壁は、ためボムの爆風で元に戻すことができる


水路を元に戻したら、近くの階段を登ってステージ4への階段へと向かおう

階段がつながったぞ

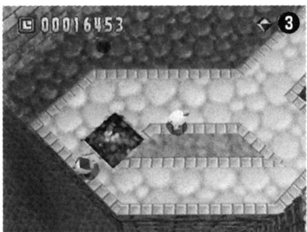
ゴールドカード 隠れた花壇を壊せ

①はスタート地点からまっすぐ進み、行き止まりにある木の箱を破壊して入手する。②は手前に女神像が見える場所で、正面に掛かっている橋を渡っていこう。まっすぐ進んでいくと行き止まりに花壇があり、壊すと②が出現する。③は最初の青いスイッチがある場所から奥へ道が続いているので、進んでいくと③がある。


スタート地点のすぐ正面。砲台の砲撃に注意して入手すること

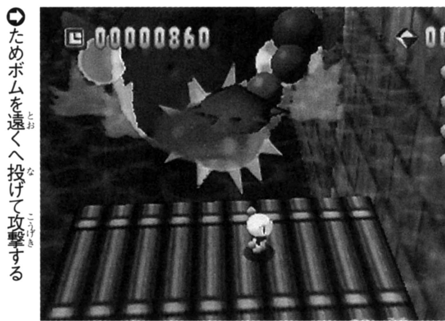
女神像の先の花壇を破壊

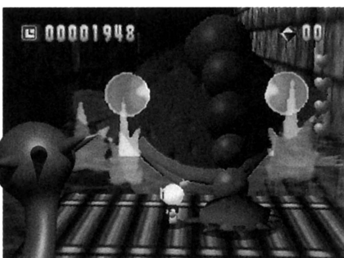

行き止まりにある花壇を破壊すれば②を入手できる


青いスイッチがある場所を先へと進み、行き止まりに置いてある

ステージ4 イカダの上から落ちないように

足場のイカダから落ちるとやられてしまう。リバイアが触手で叩いてくる攻撃は左右に避ける。このときリバイアが接近するので、スキを見てためボムで攻撃する。遠くに行ったら衝撃波が飛んでくる。イカダが切断されるので広いほうによけるようにしよう。直後に激流が襲ってくるので、イカダから落ちないように3Dスティックを前に入れ続ける。戦いが長引くとイカダが小さくなって不利になるので、積極的に攻撃しよう。

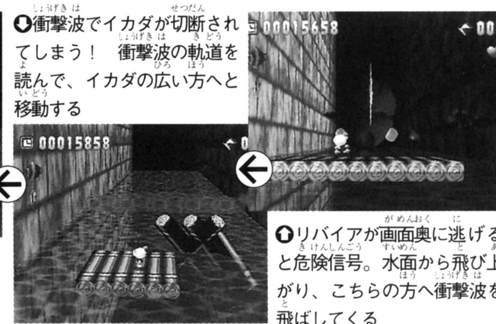

ためボムを遠くへ投げて攻撃する


触手で叩いてくる攻撃は、左右に避ければ大丈夫

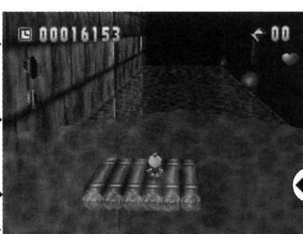
大ボス リバイア


イカダの下に潜り、前後に移動しながらボンバーマンを襲ってくる。ユラユラ揺れる長い触手がアンコウを思わせる

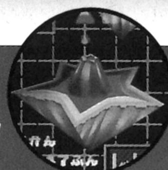
3Dスティックを上に入れ続けろ


リバイアが画面奥に逃げると危険信号。水面から飛び上がり、こちらの方へ衝撃波を飛ばしてくる

衝撃波でイカダが切断されてしまう！ 衝撃波の軌道を読んで、イカダの広い方へと移動する


直後に襲ってくる激流でボンバーマンが流される。イカダから落ちないように流れに逆らわないといけないぞ

レッドマウンテン



火山のワールド。足場がとても狭く、踏み外してしまうと溶岩に落ちてしまう。視点変更を活用して、足場を確認しつつ慎重に行動していこう。

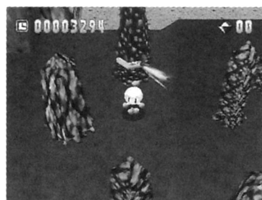
ステージ1 火山弾をよけつつ先へと進んでいけ

降り注ぐ火山弾をよけながらゴール地点をめざす。火山弾の影が見えたらすぐによけよう。道中は迷わず先へと進めるが、岩に化けた敵や、橋の下から噴き出す溶岩でやられないようにしよう。

影が見えたらすぐよけろ



➡火山弾の影が見えたら、よけることに専念しよう



⬆三角形の茶色をした岩は敵。うっかり触れてしまうと気絶して、直後に吐く炎でやられてしまう。耐久力も高いやっかいな敵



⬆橋を渡るときに溶岩が下から吹き出してくる。タイミングよく橋を渡ろう

⬇急な角度の橋は見落としやすい。視点を変更させて道を確認しよう



●3つのレバーを下ろせ

ゴール地点では橋が上がっている。橋の横に3つのレバーがあり、ボムを投げてレバーを下ろすと橋が掛かる。足場の下から溶岩が噴き出してくるので、かわしつつレバーめがけてボムを投げよう。

ボムを投げて当てろ



⬆3つのレバーめがけてボムを投げる。レバーを下ろせば橋が掛かる

ゴールドカード 扉をボムで開け

①はスタート地点の下にある鉄の扉の中の小部屋にある。鉄の扉を開けるにはアイテムのパワーが必要。パワーはゴール地点近くの岩を壊すと出現する。パワーを入手したらスタート地点に戻ろう。

②は橋を渡っていく途中でT字路があるので、左に進んでいく。すぐに行き止まりになっていて岩がたくさん置いてある。岩を破壊すると②が出現する。③はスタート地点のそばに大きな岩がある。ためボムの爆風を当てると岩が倒れて橋になる。橋を渡って先に進むと③を入手できる。

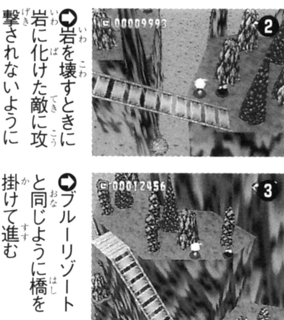
パワーを入手



⬆3つのレバーがある場所近くにアイテムのパワーがある



⬆パワーを入手したら、スタート地点まで戻る。下の方に鉄の扉が見えるので、赤いボムで鉄の扉を破壊する。部屋の中に①があるぞ



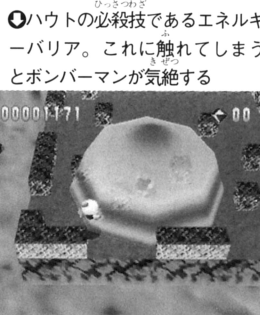
➡岩を壊すときに岩に化けた敵に攻撃されないように

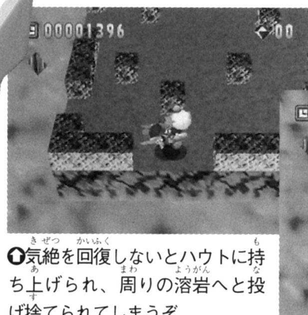
➡ブルーリゾートと同じように橋を掛けて進む

ステージ2 つかんでくるので逃げつつ戦え

ハウトの特殊攻撃は自分中心のエネルギーバリアを放出する技。エネルギーバリアにボンバーマンが触れると気絶してしまう。気絶してしまうと、ボンバーマンはハウトに持ち上げられてステージの外へ投げ捨てられてしまう。エネルギーバリアに当たらないようにハウトから逃げ続けること。逃げつつ遠距離からボムを蹴って、ハウトに攻撃を行っていこう。

⬇ハウトの必殺技であるエネルギーバリア。これに触れてしまうとボンバーマンが気絶する





⬆気絶を回復しないとハウトに持ち上げられ、周りの溶岩へと投げ捨てられてしまうぞ



⬆岩を破壊して登場してくるハウト。そのあり余るパワーでボンバーマンを捕まえて投げてしまう。接近戦は不利なので、遠くから攻撃していこう

ゴールドカード 気絶はすぐ回復

エネルギーバリアにわざと触れるとゴールドカードを1枚入手できる。ただし、すぐに気絶を回復しないとハウトに投げ捨てられてしまうぞ。ためボムで気絶させると1枚、ためボムの爆風で攻撃を与えたときも1枚入手できる。ハウトを爆風で倒すと、最後に自爆して1枚入手できる。自爆の際にハウトに近づきすぎて、爆風に巻き込まれないようにしよう。

敵の攻撃を受けろ



⬆これでゴールドカードが出現する

➡ハウトの進行方向を予測してためボムを投げる

➡見事ぶつけるとゴールドカードを入手できる

ステージ3
火口に掛かっている線路の上を進め

細い線路の上を歩いていってゴールをめざす。線路上には敵のトロッコが走っているので、スキを見て線路を渡るようにする。

まずはスタート地点の手前にある線路の上に乗って、真下に見える線路に飛び降りよう。視点をずらしてボンバーマンと線路の位置を確認し、溶岩へ飛び降りることがないようにする。下の線路へ飛び降りたら、坂を下へと進んでいく。頭上に線路が掛かっている広場に辿り着いたら、左へと進んで階段を登っていこう。

視点を変えろ



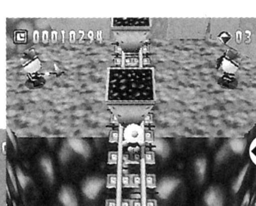
⬆線路の奥は隠れていて、道が途切れている。視点を変えてみると…



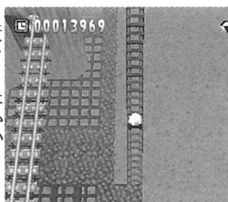
⬆実は道が続いていた。ステージ3は隠れている場所に道がある場合が多い

下の線路に降りろ





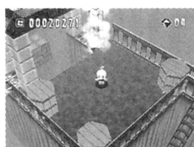
⬆➡スタート地点の線路を途中まで進み、視点を変更させて下の線路へと飛び降りる。トロッコに乗った敵に注意



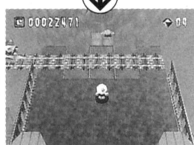
⬇下の線路を進んでいくと広い場所へたどり着く。左へ進むと細い階段があるので、登っていけばゴールは間近

●4つの柱を破壊する

階段を登っていくとゴール地点となっている。ただし道が途切れているので渡し板を掛けねばならない。４つの柱をボムで破壊すると、柱で支えられていた板が落ちてきてステージ４へと進める。



➡４つの柱は普通のボムでも破壊することができる



➡４つの柱をすべて破壊すると道がつながる

ゴールドカード
4つのスイッチを押せ

①はスタート地点の信号機を破壊して先に進む。柱が2つ立てられていて、上の柱を破壊すると①を入手できる。②はスタート地点の線路を渡って奥へ進み、矢印マークのスイッチがある場所にいく。右に４つの赤いスイッチがあり、全部押すと②を入手できる。③は①があった場所を先に進み、溶鉱炉を破壊すると入手できる。



⬆遮断機の向こうに隠れている道を進んでいく。上の柱を破壊すると②が落ちてくるので、下でキャッチする



⬇4つの赤いスイッチを押しに行くときに、転がってくる岩にボンバーマンがつぶされないようにしよう



⬆階段で上の段へと登り、途中にある溶鉱炉を破壊して入手しよう

ステージ4
回転攻撃中にためボムを投げろ

スプリガンは体が光ると攻撃を繰り出してくる。攻撃は左右どちらかのパンチか、腕を回転させ続けるかの2通りある。

パンチによる攻撃はとてもよけづらく、当たってしまうと気絶してしまう。気絶をすぐに回復させて、直後にくる目からのレーザーをよける。レーザーは端の方でギリギリまで引き付け、反対方向へと走ってよけよう。腕を振り回す攻撃は、拳と体の間に入れば大丈夫。その間にためボムを作って、回転中のスプリガンの胴体めがけてためボムを投げつけ攻撃する。

レーザーは左右によけろ



⬆左右どちらかのパンチがくるが、当たっても気絶するだけだ



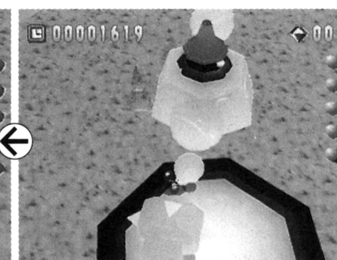
⬆レーザーに当たるとやられてしまう。パンチでの気絶をすぐ回復させること

大ボス スプリガン



➡実は生きていたハウトが乗り込むロボット。左右の拳と目からのレーザーによる攻撃で、ボンバーマンを苦しめるぞ

回転攻撃は内側で回避

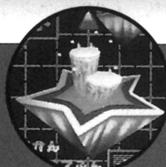


⬆スプリガン自らが回転して攻撃してくる。腕の内側に入り込めば大丈夫



⬆このときを狙って攻撃しよう

ホワイトアイス



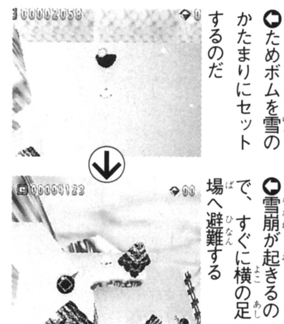
辺り一面雪に覆われた極寒のワールド。吹雪で流されたり、氷の床で滑ったりして移動がままならない。しっかりと足場を踏みしめて進んでいこう。

ステージ1 左右の道を選び リフトをめざせ

リフトのスイッチを探し出し、リフトを稼働させることが目的。スタート地点で道が左右に分かれているが、どちらを進んでも同じ場所へとたどり着く。合流地点にはリフトがあり、すぐ近くにリフトのスイッチもある。リフトに乗ってステージ2へと進もう。

●左の道では雪崩がカギ

スタート地点から左へ進むと急な坂がある。坂のてっぺんには雪が積もっていて、先に進めなくなっている。積もっている雪をなくすには、ボムの爆風で雪崩を起こせばいい。ボムをセットしたら、雪崩に巻き込まれないように横の足場へと移動する。

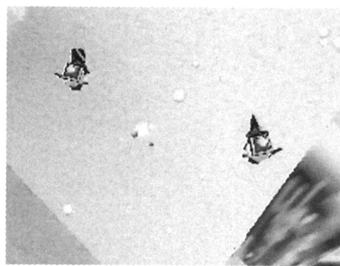


⬅ためボムを雪のかたまりにセットするのだ

⬅雪崩が起きるので、すぐに横の足場へ避難する

●右の道は敵よけ重視

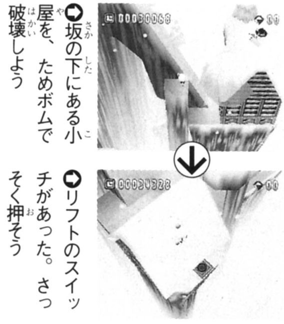
右の道を進んでいくと、急な坂をスノボーに乗った敵が次々と降りてくる。敵のスノボーでひかれてしまうとやられてしまう。坂を登る前に、ウサギの敵が近くにいるので倒そう。ウサギの敵を倒すとハートが出現するので、入手しておけば1度スノボーでひかれてもミスにならなくてすむ。坂を登りきったら、右下に見える次のエリアの入口に入ればOK。



⬆坂の端を登っていけば、滑ってくるスノボーの敵に当たりにくい

●リフトのスイッチを押せ

合流地点の坂を登っていってリフトまでたどり着いたら、登ってきた坂とは別の下り坂に小屋が見える。小屋をめざして坂を下り、小屋に着いたらためボムで破壊しよう。隠されていたリフトのスイッチを押せばリフトが稼働するので、リフトに乗りこもう。

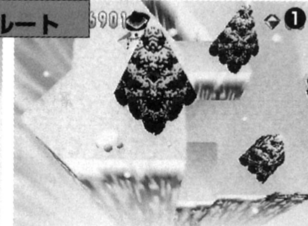


⬅坂の下にある小屋を、ためボムで破壊しよう

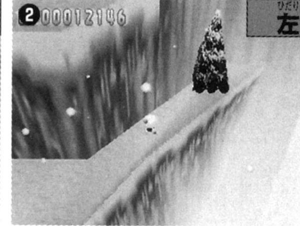
⬅リフトのスイッチがあった。さっそく押そう

ゴールドカード 木を爆破して入手

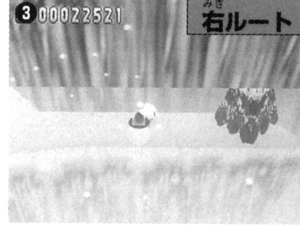
①②は左ルートに、③は右ルートにある。①は雪崩を起こした後に坂を登り、下に見える木を破壊すれば出現する。②は次のエリアへ進み、左に進んでいくと崖際に道を発見でき、この先に木が1本あるので破壊すれば出現する。③は右の道を進み、スノボーに乗った敵が出てくる小屋から左へ進む。崖際の道の奥に1本の木があるので、破壊すれば入手できる。



⬆まずは雪崩を起こそう。その後、坂を登っていって、左下に見える木を破壊すると①が出現する



⬆①を入手したら左の入口から次のエリアへ進む。次のエリアで左に進んでいくと、崖際で②を入手できる



⬆スノボーの敵が出てくる小屋の向こう側にある。小屋をためボムで破壊してしまえば、安全に移動できる

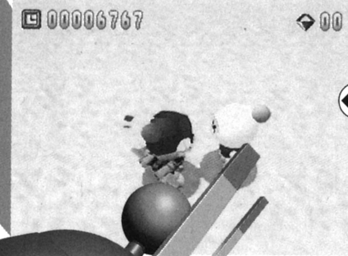
ステージ2 突進攻撃は必ずよけろ!!

レグルスはボンバーマンと縦か横のラインが合うと、ボムを蹴飛ばして攻撃してくる。このときレグルスめがけてボムを2つ蹴り、レグルスのボムを跳ね返してしまおう。跳ね返ったボムでレグルスが気絶するので、ここぞとばかりに爆風で攻撃を加えよう。

レグルスが光ると、ボンバーマンめがけて突進してくる。レグルスにぶつかると、ボコボコに殴られてやられてしまう。遠距離で戦うようにして、レグルスが光ったらすぐによけられるように。



⬆ピカッと光ったら、ボンバーマンめがけてレグルスが突っ込んでくる

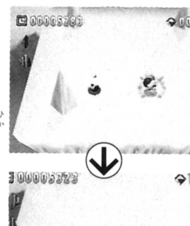


⬇レグルスに捕まってしまうと、連続パンチで攻撃されてやられてしまう

ボコボコにされるぞ

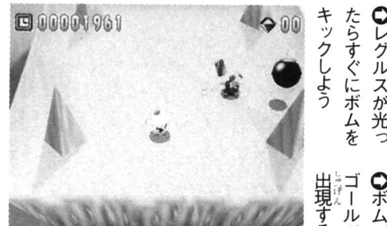
ゴールドカード 突進中にボムを当てろ

突進してくるレグルスにボムを当てるとゴールドカードを1枚入手できる。ボムを蹴飛ばして当てればいい。レグルスが光ったら、ためボムで気絶させると1枚、ためボムの爆風で攻撃を加えると1枚入手できる。あとはレグルスを爆風で倒せば1枚入手できる。

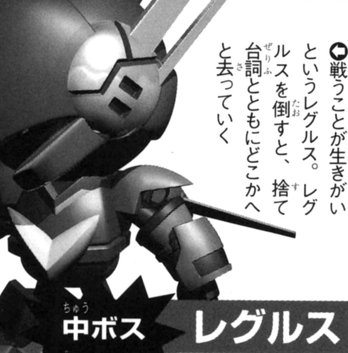


⬅レグルスが光ったらすぐにボムをキックしよう

⬅ボムが当たればゴールドカードが出現するぞ



⬆動きがすばやいレグルスにためボムを当てるのは難しい。何度もチャレンジする精神も必要だぞ



⬅戦うことが生きがいというレグルス。レグルスを倒すと、捨て台詞とともにどこかへと去っていく

中ボス レグルス

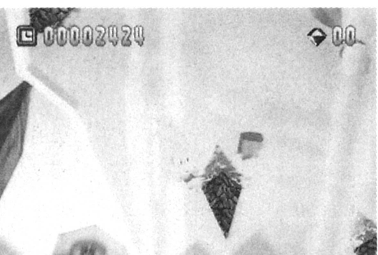
ステージ3 滑る床に注意しスイッチを探せ

スタート地点の手前に見えるリフトを稼動させるため、リフトのスイッチを探しにいく。スタート地点の左右に入口があるので、右の入口から次のエリアへと進む。次のエリアでは、ボンバーマンを下から見る視点に強制的に変わってしまう。3Dスティックの上下入力が逆転して、ボンバーマンが逆方向へ移動する。左右へは今まで通りの方向へ動いてくれるので、視点を回転させて左右の入力で移動するようにしよう。



⇧床が滑ってボンバーマンの移動に慣性が働く。ゆっくりと移動しよう

上下入力が反転する



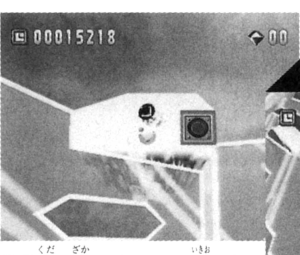
⇧あせって崖下に落ちないようにしよう

●加速して坂を登れ

上下入力が逆転するエリアを抜けると、左に下り坂がある場所に着く。下り坂の先に登り坂があって、リフトのスイッチは登り坂の途中の足場にある。下り坂を降りたら走り続けて、その勢いで登り坂を上がるのだ。登り坂の右隅の足場にいくと、リフトのスイッチが目の前にある。リフトのスイッチを押したら、登り坂と下り坂の間の道からスタート地点に戻り、リフトに乗ればクリアできる。

下りから登りへダッシュ





⇧⇨下り坂のダッシュで勢いをつけて、登り坂を駆け上がるのだ。途中の穴に落ちないように



⇧リフトが稼働してステージ4へと進めるようになる。スタート地点へ戻ろう

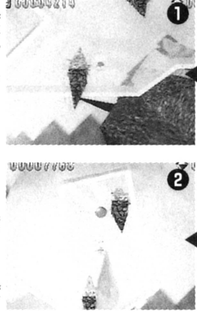
ゴールドカード 崖際の木を爆破

①はスタート地点の右側の入り口から次のエリアへ進む。崖際に木が1本あるので破壊して入手する。②は左側の入り口から次のエリアに進む。崖際に1本だけ離れて木が立っている。木を破壊すると②を入手できるぞ。①②の場所は上下の入力が反転してしまうところ。崖際では操作を確認して、ゆっくり移動するようしよう。

③は左に下り坂がある場所で、坂を降りずに奥へ進んでいく。足場の下に木が1本立っているので破壊すると③を入手できる。

右の通路

左の通路



⇨崖際に立っている木を破壊して入手しよう

⇨①と同じく、崖際の木を破壊して入手する



⇩坂を降りるとリフトのスイッチがある。ここを降りずに正面の道を進んでいく

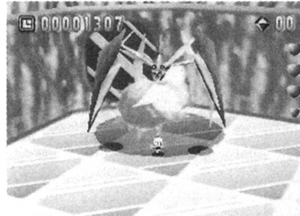
⇧ぽつんと木が1本立っている。木を壊して③を入手する

ステージ4 体の下へ潜り敵の攻撃をかわせ

リッパーは両腕のカマで攻撃してくる。リッパーの胴体の下に潜ればカマの攻撃に当たらない。そのままカマを破壊すれば、カマでなぎ払う攻撃をしなくなるぞ。カマを破壊したらリッパーの正面に移動する。ためボムをリッパーの胴体めがけて投げ、空中で爆破させて攻撃を加えて倒すのだ。

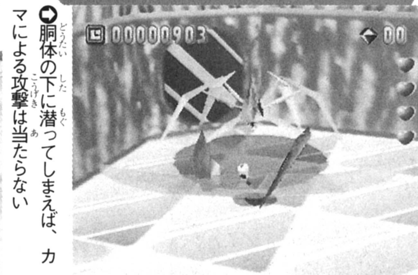
大ボス リッパー

大グモのようなボス、リッパー。両腕のカマによる攻撃がとても強力だ。まずはカマを破壊して、胴体に攻撃すること。苦戦はまぬがれないぞ



⇧両腕のカマによる攻撃でボンバーマンに襲いかかる。足元が滑るので、攻撃がとてもかわしづらい

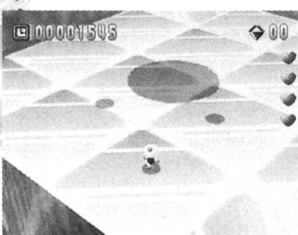
ここなら安全だ



⇨胴体の下に潜ってしまえば、カマによる攻撃は当たらない

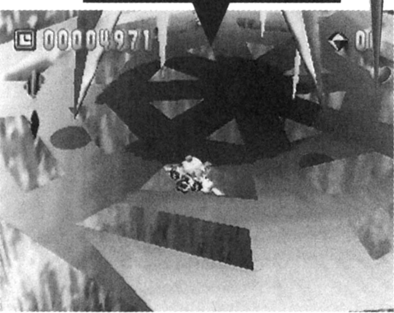


⇩リッパーがジャンプしたら、ボンバーマンのいる所へカマで突き刺しにかかってくる



⇧同じ方向へ移動を続ければカマをかわせる。途中で方向転換をするとカマのエジキとなる

3回までなら落ちてもOK



⇦リッパーが床を破壊した後、3回は穴に落ちてもOK

実況パワフルプロ野球4™

じっきょう パワフルプロやきゅう

サクセスモード 完全攻略

花田コーチとのイベントを徹底解説するぞ！

奥義がなくてもばかにするな！ アメリカ仕込みの科学的トレーニングの利点を一挙に公開するぞ！

N64	コナミ	野球
	発売中	コントローラパック（1）
	8900円	コントローラパック対応

脱・根性主義！ 花田流科学トレーニングをせよ

奥義はないが…

コーチの評価を上げれば数々の奥義を教えてくれることはみんな知っているよね。そんな中にあって唯一なんの奥義も持たないのが花田コンディショニングコーチ。しかし、花田コーチを軽視すると後悔することになるぞ。花田コーチの評価を上げることで得することも、実はたくさんあるのだ。

君、恋の病で悩んでるそうだね。若いね。そう言えば、僕もキャサ・・・あ、いや・・ゲフン・・ゴホッゴホッ

⇧コンディショニングコーチだけに、病気にも気を遣ってくれる

⇧他のコーチのように奥義は教えてもらえないけれども…

花田式の練習は複数の能力が伸びる

花田コーチは、非常に効率的な練習を好む。彼の評価が上がる練習は、走り込み、上半身筋トレ、下半身筋トレ、遠投、シャドウピッチングの5つ。これらの特徴はタフ度を含め、複数のパラメータが伸びるということ。特に投手の遠投、シャドウピッチングは非常に重要だ。欠点は、走り込みを除いて他のコーチの評価が上がらないこと。いくら効率的でも、そればかりでは一軍昇格は難しいぞ。

球速＋コントロール

シャドウピッチングをするぞ！
技術ポイントが上がった。
球速が速くなった気がした。
コントロールが上がった。

⇧シャドウピッチングは、球速とコントロールが両方上がる

遠投

遠投をするぞ！
筋力ポイントが上がった。
疲れがたまった。
花田コーチの評価が上がった。

⇧投手の遠投はタフ度が大きく上がる。走り込みよりもずっと有効だ

筋トレ

筋力ポイントが上がった。
敏捷ポイントが上がった。
疲れがたまった。
花田コーチの評価が上がった。★

⇧筋トレは上半身と下半身の２種類ある。ともに重要な練習だ

電話の助言でタフ度が上がる

花田コーチに電話をすると、評価と共にタフ度や能力が上がることが多い。特にタフ度は必ずと言っていいくらい上がる。タフ度が上がるコメントは左の写真を参照。

すべてタフ度UP

変化球の練習をします

⇧ケガはサクセス最大の敵。いつでも確率1％の状態にしておこう

今、アメリカの友人から電話があってね。君も知っていると思うけど、僕は本格的にトレーニング学とリハビリ学を勉強するためにアメリカに行ったんだ。

君はプロなんだから、ケガには気をつけるように。あまり疲れている時に無茶な練習をしてはいけないよ。

僕は、常々、日本の選手には精神面の強化が必要だと思うんだ。

プロだからこそ、食事には気をくばらなければならないんだ。簡単に言うと、・・・タンパク質が・・・プロテインが・・・

君ってどうも故障しやすいよね。走り込んで基礎体力を鍛えた方がいいと思うよ。★

僕は、常々、日本の練習方法には疑問を感じている。たとえば、同じ走る練習でもスタミナをつける走り込みや

⇧これらのコメントが出た時は表示はされないがタフ度が若干上がっている

ジムの会員権で回復しつつ能力UP

花田コーチの評価を225以上まで上げて電話をすると、2カ月限定のトレーニングジムの会員権をもらえることがある。ジムでのトレーニングは疲労を回復しつつ能力を伸ばせるのだ。

回復＋能力UP

せっしゃは指導にしたがい柔軟性アップのトレーニングをした。
コントロールが上がった。
疲れがとれた。

⇧疲れをとりつつ、さらにコントロールアップ！　メチャメチャお得だ

ありがとうございますー！！
ジムの会員カードを手にいれた！
（休息コマンドのところにジムのアイコンがふえた）

⇧評価を満たしてから電話をかけると、２ヵ月の会員権をくれることが

このコメント以上に

じゅうぞうですね？
いい選手ですよ。
ええ、本当に。

⇧評価の目安は、だいたいこのコメントになってから若干上げる程度

©KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.／（社）日本野球機構／IBM BIS

パワプロ広場（仮）

発行所 （株）徳間書店／インターメディア・カンパニー
パワプロ好きのパワプロ好きによるパワプロ好きのためのコーナー

ジャイアンツ、セを制す!!

伝統の投手力、ココに健在！



セ・リーグのペナントレースが某月某日行われた。プレイヤーは一切操作をせず、コンピュータによる結果のみで全135試合が行われ、投手力に勝る巨人が2位の広島に9ゲーム差をつけ優勝を飾った。古くは沢村、スタルヒン、江川、最近でも斎藤、槙原など、伝統ともいえる巨人軍の投手力がファミマガリーグでもその力を発揮したといえる。この結果について、本誌パワフルプロ野球評論家の魔術師Oは次のように語っている。「野球は投手力ということを実感させられましたね。広島も頑張ったんですが打線は水物ですから。しかし、阪神は四月はトップだったのに…。やっぱり、阪神が優勝しないとね、ウン。いや別にね、結果に異論をとなえるわけではないんですけど、阪神が…（このあとグチが約1時間続く）」

4〜5月 重量打線の広島がとび出す

ペナントレースは、まず、リーグ屈指の重量打線を誇る広島が飛び出した。そのまま、突っ走るかと思われたが、4月半ばからその背後に迫って来たのが、意外にも（?）阪神。4月の後半にはついに広島を捕らえ、4月は、ナント（笑）阪神が2位の広島に1・5ゲーム差をつけトップで終了。その時、魔術師Oが歓喜のおどりを踊ったことは言うまでもない。

ところが、5月に入って早くもOの顔が曇り出す（笑）。広島は勝ち星を重ねるのに、阪神は鳴かず飛ばず。結局5月終了時点で、広島が2位に5・5ゲーム差で独走態勢。阪神は、巨人に1ゲーム差に迫られて薄氷の2位だった。

セ・リーグ 順位表

			勝数	敗数	引分	勝率	ゲーム差	残ゲーム
1	5	C	31	16	0	.660		88
2	2		26	22	0	.542	5.5	87
3	6		24	22	1	.522	6.5	89
4	4	YS	22	25	0	.468	9.0	88
5	1	D	19	27	1	.413	11.5	89
6	7		18	28	0	.391	12.5	89

5月終了時点で早くも2位と5.5ゲーム差。このまま行くかと思われたが…

6〜7月 広島VS巨人！ 一騎討ちの様相

6月も広島を阪神、巨人が追う展開が続く。その中でも投手陣に安定感のある巨人が8連勝し、阪神を逆転。結局広島に2・5ゲーム差まで迫り、阪神に2ゲーム差をつけたところで6月を終了。

7月に入ると、3強の一角、阪神の負けが目立ち始める。憂慮した魔術師Oは、勝利祈願のおどりを始めたが、効果はまったくなし（笑）。ついに怒涛の12連敗を喫して4位転落。完全に優勝争いから脱落した。優勝争いは広島と巨人の完全な一騎討ちとなった。

7月までの月間MVP。見事に打の広島、投の巨人を表している

月間MVP

	野手	投手
4月	前田 YS	長島
5月	倉森 C	[illegible]
6月	長友 C	ルパン D
7月	ロペス C	小林
8月	?	?
9月	?	?

完全な2強4弱

セ・リーグ 順位表

			勝数	敗数	引分	勝率	ゲーム差	残ゲーム
1	5	C	54	37	0	.593		44
2	6		53	38	1	.582	1.0	44
3	4	YS	43	49	0	.467	11.5	43
4	2		43	50	0	.462	12.0	42
5	1	D	41	50	1	.451	13.0	44
6	7		40	50	0	.444	13.5	45

7月終了時点で2位巨人と3位ヤクルトの差は10.5ゲームにまで開いた

8〜9月 マジック点灯、そして独走へ

8月に入ると、7月から自慢の打線にややかげりが見え始めている広島に対して、巨人投手陣は絶好調。8月半ばに広島を捕らえ、初めての首位に立った。その後も勢いは衰えず、ついに8月30日巨人にマジック17が点灯した。

9月に入っても巨人は止まらない。8月から続いていた連勝を、ナント18まで伸ばして、広島をグイグイ突き放す。ついに、9月15日、踊り続けるOを尻目に読売ジャイアンツの優勝が決定した。

最終成績

セ・リーグ 順位表

			勝数	敗数	引分	勝率	ゲーム差	残ゲーム
1	6		87	48	1	.644	優勝	0
2	5	C	78	57	0	.578	9.0	0
3	4	YS	63	72	0	.467	24.0	0
	2		63	72	0	.467	24.0	0
5	7		59	76	0	.437	28.0	0
6	1	D	55	80	1	.407	32.0	0

全試合終了した最終成績。ヤクルトと阪神は同率3位だった

マジック17！

試合結果

球場		スコア	
ナゴヤ	1 D	3-5	4 YS
東京ド	6	2-0	5 C
甲子園	2	9-8	7

順位表

			ゲーム差
1	6		M17
2	5	C	4.5
3	4	YS	16.0
4	2		17.5
5	7		19.5
6	1	D	20.5

8月30日、破竹の勢いの巨人に、ついにM17が点灯した！

巨人選手のパスワードは次ページで掲載

はみ出しドラフト会議

矢部「コーチ！　セ・リーグは巨人が優勝したでやんすね」内本「ウム、それに選手の応募も巨人がダントツで多かったぞ！」矢部「他に多かった球団はどこでやんす」内本「ヤクルトが多かったな。ただ、ヤクルトはパスワードの間違いも一番多かったんだ」

打順	ポジション	名前	パスワード	投稿者
1	三	仁志	づろぜられまだべはかめてわせよはづぜげなみかざねのふせほふきつぎかざでかぜ	兵庫県／前田靖和
2	左	グランデール	せざぎいじべきちびとめいぞぢばかわどねるえぬたみぞつれおふせほふきぢでかま	長野県／布施宏
3	右	悪面	ぜませみじぐおせちりみぐままみみざわははちままよめくざけぶぞめべかざぎかま	長野県／熊井直樹
4	一	王	わふにられまだゆはまやしそねみかまねげわみかままんちびこあわしるそはちかぜ	大阪府／戸谷大介
5	中	秀喜	わこらみれまだゆまぬほてさふまはげほだせみだざまもくざにふせがふきぢでかま	岐阜県／大西佳之
6	二	MMX	りちひみどれびほやわぐぞおなちかづまぜめちぜざざらぜざさてせがびきむでかま	神奈川県／伊藤公介
7	遊	木村	だわかいれまだせはまのてじへはねもみむまいはめちぞざびほにのしてとはぐかま	佐賀県／水田圭亮
8	捕	長嶋	ぶおじらへまだおはざずてそひかくきてげろみかざぜぢふせがびきつでかざでかぜ	富山県／才崎洋斗
—	控	ゴジラ	きあぐいじあきやべふまぞせうげかあままはちぜままもぢむおふもぐふきぢぎかま	群馬県／川田宏
—	控	カズヤ	みぢどいへまぜどはざほてへとよぜらたばざいるめちぞぞはのふわがびきぐずかま	北海道／遠藤和也
—	控	ミツロー	せえあいじけきくびしはぐたじすかのこははちぜままぞぢむおびらほふきぢぎかま	岩手県／菱川光雄
—	控	ハリー	すざんみへままおはざるてせけくぜれすかえちまはちぞいびしにきるがそはちかま	神奈川県／長島勲
—	控	すぐる	てるばみれままべままぢてべげりまむづゆちぐちめちぞくざきとみほふきざでかま	東京都／吉村卓
—	控	井田	ざぢぎみれまだかはむはてきふぜげぬみむまざぜはちざまぜぢびみがふきぢぎかま	山口県／河元佑也
—	控	伊達	ろにきいれまだゆはみぢてゆぬだよぬるやまみかざまもえびしにきしくそはぐかま	愛媛県／岡部穣
—	控	渡辺	いさでこれまかゆまひはびぢびちちれよゆだみだままろのむさびせほふきずぎかぜ	愛媛県／渡邊祐樹
—	投	剛野	たふばばぶみんむずかたれげぞのれみみふどちるめちぜじかりわみぜぐぐへへこしきぜまちざぜ	香川県／岡田和也
—	投	小林	わよくばごみざくやまいじのぐもぎぞえちはぜみあみだざかびさみるちおゆまやそずかくつまゆちかまか	大阪府／小林大輔
—	投	澤	ちがまひんむんくてざいがゆぜねよちたやまみかまかりやみげしちわはくこぎざねまかぜか	滋賀県／澤耕一
—	投	タイソン	ふぞんろりまむむじまえかびちねくはちぬざひかぬにびはぐぶみかびさみるびきぜだべすだくよきざまむゆぜちざぜ	福岡県／井上慎一郎
—	投	江川	ごこべぎぶみんつずざえがけぞなかえざくえいはめちまおたまめかだへるかがざはそゆまぐまく	新潟県／岩田洋則
—	投	沢村	におちなびみむつじざいがぢまんわいえぜめぜからみだまかびあぞよぐかじやおふけべしわげだぐかまか	沖縄県／野原広樹
—	投	長島	そへこなげみめくやむえむびいもくゆまさみえよめちぜべふよげかじまちのになしせざてまかまか	神奈川県／長島勲
—	投	投球王	よごひぶほまめむじぜおせわめわしかぬせれねげのみだざどぜべぎまずのしぶじげろほでひざらそちだざかぜ	大阪府／弘重隆介
—	投	パセリ	のあこなごまめぜやむもとやいわづまぞねてちだにみだままよべいまはかだうまづはらしぜめはかかぜじ	愛知県／鈴木和孝
—	投	吉田	らじほひごみむぜかざばまおしめへみいよはぜまぜみかままはべけぜよまるちへれまよあだわしみうるか	栃木県／吉田和則

番外編 サクセス自慢の館 巨人選手一挙掲載

今月のサクセス自慢の館は、番外編ということで、ファミマガリーグのセ・リーグ部門で優勝した巨人軍の選手データを一挙に公開するぞ。先月号で書いたように、選手選考はランダムに行ったので必ずしも能力MAXの選手じゃないけれども、特に競争率の高い巨人で選ばれた運の強い選手ばかりだ。それでも、澤やタイソンなど、優勝の原動力となった投手陣は一級品だぞ。



⇧この澤選手は156キロの速球と5段階の変化球が3つ。こんな強力な投手が目白押しだ

パワプロファンの社交場 ふれあい広場

読者のみんなのご意見や質問を紹介するふれあいコーナー。それではまいりましょうか。

●ダイジョーブ博士の手術が成功すると、投手のスピードとスタミナは上がりますが、コントロールは結構落ちてしまいます。友達のではすべて上がります。なぜか教えてください。
（福井県／広田祐輝）

(担)えっ？ そんなはずは…。その友達の選手は野手だったのでは？ 投手の場合、ダイジョーブ博士の手術では、成功してもコントロールは絶対下がります。だから、投手を育成している時、3年目に博士が言ってきたら、その時は避けた方がいいと思うよ。

●恋人は奪う。愛の語らいを盗み聞きする。主人公が成功すると減らず口、失敗すると嫌みを言う。髪を勝手にアフロにする、etc…。そんな猪狩へのチームメイトの評価は「最っ低の野郎だぜ！」にちがいない。
（愛知県／べんじゃみん）

(担)うん、絶対そうだ。ところで、猪狩イベントのなかで、一番イヤなものってなんだろう？ ちなみに(担)が一番キライなのはコーチへの電話の告げ口。アフロイベント（特に3年目！）も腹が立つけど、あれは悪気があってのことじゃないし、許してあげましょう。え？ 絶対許さない？

●オールAのいい選手だったのに停電のせいで消えてしまった。
（福井県／和田皓樹）

(担)あるある。そういうこと。

広場はまだまだ続くよ おハガキ大募集

パワプロ広場（仮）では、まだまだお便りを募集中。広場へのご意見、ご感想はふれあいコーナーまで。サクセス自慢の館に送る場合は選手の能力と、パスワード、コメントをわかりやすくハッキリと書いてほしい。その際、必ず自分でもう一度パスワードを入力してみること！ 投手の能力の高い選手は特に掲載されやすいぞ！ みんな頑張って育ててくれ。

さて、『5』が発売されることになったのは、みんな知ってるよね。そこでパワプロ広場（仮）では『5』に関するおハガキを大募集するぞ。『5』への質問や、コナミへのエール、また、『5』ではこうして欲しいなどの要望など『5』に関することならなんでもOK！ パワプロ広場（仮）の「5発売オメデトー」コーナーまで。みんなの意見をドンドン聞かせて欲しい。

今月の締め切りは10月20日（必着）。各コーナーの宛先は

〒105 東京都港区東新橋1-1-16 T-M ファミマガ64編集部 パワプロ広場（仮）係

までヨロシクね。

予告 パワプロ広場（仮）
セントラルリーグ表彰選手発表
次号のパワプロ広場は10月21日発売予定

はみ出しドラフト会議 矢部「ついに『5』が発売されるんでやんすね！ オイラ、またゲームに出られるのかなあ」内本「そうだな、ずっと一軍に上がれないうだつの上がらない先輩として出るんじゃないか」矢部「ひ、ひどい（涙）」内本「そうならないためにも練習、練習だ！」

読者参加の特別企画、ついにFINAL LAP!!

ミニ四駆GB Let's & Go!!

ファミマガ64主催 最強セッティング競技大会

13色対応 GB	アスキー	シミュレーションRPG
	発売中	内部バックアップ
	4900円	通信ケーブル対応

第2回の優勝者はなんと2人!!

4号連続で続けてきた最強セッティング競技大会も今月号でラスト。今回は、第2回大会の結果を発表するが、なんと優勝者が2人という珍事が発生! 19秒41が最速タイムだったのだが、東京都の新井一功君と埼玉県の小池隆央君の2名が最速タイムをマーク。結果として双方とも優勝となった。

第2回大会 競技規定

①マシンはブロッケンギガント(CLV0%)を使用。
②コースは高速コース(コースナンバー5)を使用する。周回数は通常と同じく2周。
③パーツレベル5までのパーツを使用してセッティングすること。組み合わせは自由。
④セッティング時のパーツ年齢は00であること。未使用の状態からスタートさせる。
⑤レッツ・ゴーボタンによるダッシュ機能は使用しないこと。ノーマルの速さを競う。
⑥変化パーツおよび強化パーツは使用しないこと。通常のパーツのみ使用する。
⑦「セッティングシート」の記入欄に自分のセッティングしたパーツ名を書き込んで応募すること(このセッティングデータをもとにして、編集部で確認作業を実施する)。

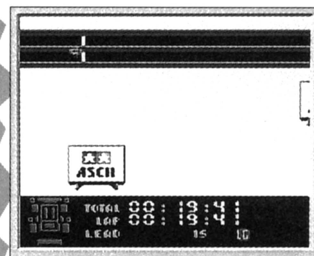
優勝者・新井クンのセッティング

バンパー	アローバンパー	ローラー(右)	なし
ローラー(右)	MAXスタビボールL	ローラー(左)	なし
ローラー(左)	MAXスタビボールL	リヤー	なし
タイヤ(前)	SPスポンジタイヤL	ローラー(右)	なし
サイド	マッハスピードサイド	ローラー(左)	なし
ローラー(右)	MAXスタビボールL	モーター	超伝導モーター
ローラー(左)	MAXスタビボールL	電池	オメガパワー
タイヤ(後)	SPスポンジタイヤL	オプション(前)	スーパーチャージャー
ウイング	アローウイング	オプション(後)	スーパーチャージャー

優勝者・小池クンのセッティング

バンパー	アローバンパー	ローラー(右)	なし
ローラー(右)	MAXスタビボールL	ローラー(左)	なし
ローラー(左)	MAXスタビボールS	リヤー	なし
タイヤ(前)	SPスポンジタイヤL	ローラー(右)	なし
サイド	マッハスピードサイド	ローラー(左)	なし
ローラー(右)	MAXスタビボールL	モーター	超伝導モーター
ローラー(左)	MAXスタビボールL	電池	オメガパワー
タイヤ(後)	SPスポンジタイヤL	オプション(前)	スーパーチャージャー
ウイング	カナードウイング	オプション(後)	スーパーチャージャー

双方とも19秒41!



⬆優勝者2名に『ミニ四駆GB』特製テレカと編集部特選グッズをプレゼント!

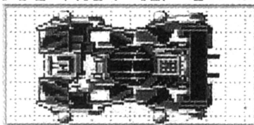
第3回大会優勝者の発表について

「第3回競技大会」に関連する重要事項のお知らせ。結果発表についてだが、当初の予定を変更して、本誌12月号(10月21日発売予定)の「ジャーナルNEWS」中の「はみだし情報コーナー」で優勝者の発表を行うことになった。はたして栄冠は誰の手に!? 期待して待て!

パーツの効果と重さを活かしてこその勝利!

優勝者のセッティングシートを見てもらえば分かるが、ウイング以外の基本的なパーツ構成に大差はない。つまり、このセッティングこそがもっとも確実なものなのだ。応募者の多くは高価なパーツをセットしていたが、値段が速さに直結するワケではない。重量やダウンフォース、安定性などが干渉し合って結果が出るのだ。この点を考えないと記録は出せない!

一見同じだが総重量が異なる



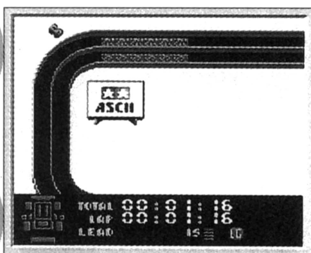
⬆小池君のマシンのほうがやや重く総重量は62.1

⬇新井君のマシンの総重量は表示によると61.9だ

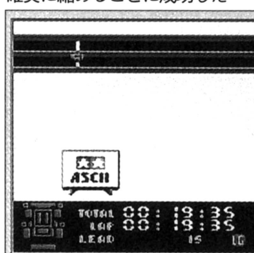

優勝者はまだ甘い!?

19秒45が限界なのかというと、実はそうでもない。優勝者2人のセッティングを少しだけ入れ替えることにより、さらなるスピードアップが可能となるのだ。具体的には、アローウイングをカナードウイングにするだけで19秒35というタイムを出せるようになる。セッティング道は奥が深いのだ。

リスクはあるが19秒35を記録!



⬆もっとも、ランダムでコースアウトする場合もあるので今イチ確実性に欠ける

⬇わずかではあるが、タイムを確実に縮めることに成功した




⬆優勝者のセッティングのオイシイところを合わせてみると…

©こしたてつひろ／小学館／テレビ東京／タミヤ／ASCII Corp.／Creatures Inc.／Jupiter Co., Ltd.
※ミニ四駆は田宮模型の登録商標です。

今月の1本

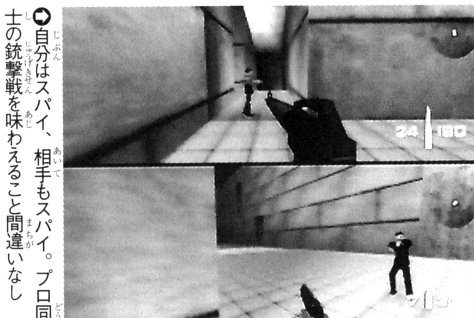
ゴールデンアイ

アクション／4人同時プレイ可能

息をひそめて相手プレイヤーを探せ 命がけのオニゴッコ&カクレンボ!?

「今月の1本」では、編が読者へすすめる対戦可能ソフトを紹介。対戦内容の魅力から、必勝法まで読者に伝えていくぞ。

最初のおすすめソフトは『ゴールデンアイ』。コソコソ隠れて相手を探し出し、遠距離から銃で狙い撃つ。この追いつ追われつといったスリルがたまんない。逆に相手に見つかり激しい銃撃戦を繰り広げる時は爽快感バツグンだ。



➡自分はスパイ、相手もスパイ。プロ同士の銃撃戦を味わえること間違いなし



➡ピストル対ロケットランチャー!…って圧倒的にピストルが不利じゃーん!!

ロケットランチャーVS ピストルなんてのもアリ

OHMSS

対戦プレイ オプション:

プレイヤー:	2
シナリオ:	007は二度死ぬ
ステージ:	寺院
ルール設定:	生き残り戦
武器:	リモコン式爆弾
キャラクター:	
ハンディキャップ:	
操作設定:	
照準:	照準 ON, 自動照準 ON

⬆こんなにある項目からルールを設定できるのだ。多いことはいいことだ

多人数プレイをみんなで楽しむ

対戦やろうぜコーナー!!

みんなで遊べばゲームの楽しさ倍増! そんなわけで編と読者のふれあい対戦コーナーが始まるよ!!

ルール&設定 武器や舞台を選択 組み合わせは自在

ルールを知れば遊ぶ楽しみもグーンと広がる。『ゴールデンアイ』ではチーム戦や勝利条件の変更など、さまざまなルールが設定できる。また、使用する武器も選択でき、時限爆弾だろうがレーザー砲だろうが自由に使える。武器をチョップのみにするのも笑えてグッド。

対戦野郎ども、ここに集え!!

このコーナーではN64の対戦ゲームが好きな読者のために、自己流の必勝法や熱き思いを記入したハガキを大募集。N64の対戦ゲームを取り扱い、みんなで遊べるものであればジャンルは問わないぞ。それでは各コーナーの内容を紹介するぞ。

そいつはスゲーぜ!! オレがみつけた必勝法

読者が発見した必勝法をここで募集する。ハガキにはゲーム名と具体的な必勝法を記入してくれ。これはすごいと思う必勝法から、ちょっと変わっていて目を引く必勝法、役に立つテクニックが書いてあるハガキを待っているぞ。ソフトはけっこう前に発売されたものでも最近発売されたものでもOK。左に記入例を挙げておくので参考にしてくれ。

例:『スターフォックス64』の必勝法。アーウィンを使用して、地面すれすれを飛行するとレーダーに映らなくなり、場所を知られない。

編さん助けてプリーズ 読者の悩みをズバッと解決

どうしても対戦に勝つことができない読者のために、編が愛の手を差し伸べるコーナー。ゲーム名を記入した後に、内容を具体的に記入してほしい。レースゲームならコースとマシンを記入、スポーツなら自分のチームと相手のチームなどを記入するようにしてくれ。また、以前本誌で攻略しなかった部分で知りたいことなども応募を受けつけるぞ。

例:『スターフォックス64』の対戦で、ランドマスターを使用するとアーウィンに勝てません。どうか必勝法を教えて下さい。

新たな楽しみを発見 ローカルルール

ゲーム本来の勝利条件とはまったく違う勝利条件を作ったり、オレたちの間ではこういった暗黙のルールのもと勝負が行われている…といったことをハガキに書いて送ってほしい。自分以外の読者へ、新しい遊び方を提供するコーナーとなる。

例:『マリオカート64』の新たな遊び方。スピードを0にしないようにして、なるべく遅くゴールした者が勝ちというルールにする。タイムアタックに疲れたときに最適だ。

出会えてよかった… おすすめソフトはコレ

読者の中には、自分が絶賛するソフトが1つや2つあるはず。その楽しさをみんなにも知ってもらいたいと思わない? ここではそんな読者のために、お気に入りの対戦ソフトを熱く語ってもらう。魂の叫びを書いたハガキを待っているぞ。

例:迷路のように入り組んだステージで、相手を捜し出す『ゴールデンアイ』はすごくグッド。このスリルは他のゲームでは味わえないぞ!

それってナイスボケ♥ 私の失敗レポート

対戦プレイでダサいプレイをしてしまい、私ってサイテーというような、今だから笑える体験を書いたハガキを待っている。笑わせるのが目的でも同意を求めるものでもOK。

例:『マリオカート64』で、ダントツ1位だったのに、あと1周残っているのを忘れて抜かれてしまった。

©Nintendo／Rere. Game by Rere.／Danjaq, LLC&U. A. C. All Rights Reserved.／Eon Productions Ltd. &Mac B. Inc.
James Bond Theme by Monty Norman. Used by Permission of EMI Unart Catalog Inc.

対戦やろうぜ　ゴールデンアイ

必勝アドバイス
ひきょう？　いいえ これは作戦です

対戦モードで勝つためには、画面右上のレーダーで常に自分と相手の位置を確認すること。しかし、それは相手も同じこと。さらに上達するには相手の知らないテクニックを覚える必要がある。そんなあなたへ編が役立つテクニックを、作戦として伝授するぞ。

大広間狙撃作戦

スナイパーライフルの望遠を利用したテクニック。スナイパーライフルを入手したら吹き抜けがある広間に行き、階段を登って吹き抜けの上へと行く。広間の入口にスナイパーライフルの照準を合わせ、レーダーをたよって広間に来た相手を狙い撃つ。相手は見えない場所から撃たれてしまう。

気分はゴ○ゴ13



⇦⇧照準を相手に合わせて狙い撃つとう。かなりプロ気分を満喫

逃げ撃ち作戦

相手に見つかって逃げるとき、バックで移動すると追ってくる相手に攻撃を与えられる。Cボタンの左右でジグザグ移動を行いつつバックするとなお効果的。曲がり角を曲がったら、相手から逃げるのをやめて壁際で待ち、目の前に来た相手に攻撃を与えて、元きた道を戻る手もかなり有効だぞ。



⇨逃げながら攻撃を与えるのだ

⇨曲がり角で、いきなり攻撃する

しゃがみ接近作戦

近距離で銃撃戦になったら、相手におもいっきり近づき、しゃがんでしまうと相手の視界から消えることができる。しゃがんだまま攻撃を与えればこちらが有利。そのまま相手の周りをぐるぐる回るようにすると、相手が自分を発見するのにとまどって、さらに有利になる。回りすぎてバターにならないように…ってネタが古いか。



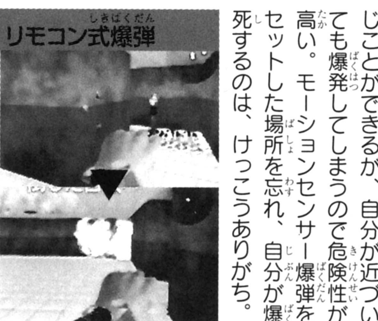
⇧相手の画面から自分の姿が消えてしまう!!

爆弾トラップ作戦

リモコン式爆弾を前もって壁にセットしておき、相手が来たらいかにも「やっべー、見つかったー」というフリをして逃げる。自分を追ってきたら成功だ。相手がリモコン式爆弾をセットした場所に来たら、爆弾を起爆させよう。精神的ダメージも大きいぞ。

モーションセンサー爆弾でも同じことができるが、自分が近づいても爆発してしまうので危険性が高い。モーションセンサー爆弾をセットした場所を忘れ、自分が爆死するのは、けっこうありがち。

リモコン式爆弾



⇨リモコン式爆弾を壁にセットして、罠を張って相手をさそう

モーションセンサー爆弾



⇨モーションセンサー爆弾の取扱いには十分注意すること

戦ってるフリ作戦

4人でプレイしているときに、独り言で「やるな、クッ…どうだ！」とか言って、戦いに参加しているフリして逃げ続ける。みんながやられそうになったら、ここぞとばかりに戦いに参加するのだ。ズル賢い作戦と言える。

現在発売されている対戦可能ソフト一覧

みんなで遊べるN64の対戦ゲームを表にまとめてみたぞ。まだ持っていないソフトがあったら遊んでみたらいかが？

ウェーブレース64 レース　任天堂 6800円／2人同時プレイ可能	**実況パワフルプロ野球4** スポーツ　コナミ 9800円／2人同時プレイ可能	**ゴールデンアイ** アクション　任天堂 6800円／4人同時プレイ可能
マリオカート64 レース　任天堂 6800円／4人同時プレイ可能	**Jリーグライブ64** スポーツ　エレクトロニック・アーツ・ビクター 9800円／4人同時プレイ可能	**栄光のセントアンドリュース** スポーツ　セタ 9800円／4人同時プレイ可能
マルチレーシングチャンピオンシップ レース　イマジニア 7900円／2人同時プレイ可能	**パワーリーグ64** スポーツ　ハドソン 6980円／2人同時プレイ可能	**超空間ナイタープロ野球キング** スポーツ　イマジニア 9980円／4人同時プレイ可能
スターフォックス64 シューティング　任天堂 8700円／4人同時プレイ可能	**実況ワールドサッカー3** スポーツ　コナミ 7500円／4人同時プレイ可能	**実況J.LEAGUE パーフェクトストライカー** スポーツ　コナミ 9800円／4人同時プレイ可能

次号予告　今月の1本　爆ボンバーマン

募集するハガキのあて先はこちら!!

右のページで展開していく5つのコーナーでは、読者のハガキを大募集。また、新しいコーナーの提案や感想、次号の「今月の1本」で紹介するソフトで知りたいことなどもハガキで送ってくれ。文字ネタだけでなく、イラストによるネタもOKだぞ。ハガキの宛先は

〒105　東京都港区東新橋1－1－16　TIM　ファミマガ64編集部
「対戦やろうぜ」○○係

○○にコーナー名、ハガキの表に自分の住所、氏名、年齢、電話番号を書くことをお忘れなく。採用者にはコントローラパックをプレゼント。みんなドシドシ応募してくれ！

編の近況報告

9月の初めにあった東京ゲームショウに行ってきました。仕事と「私事」を混同して多数のブースに足を運びました。今号のファミマガ64で特集しているように、N64のソフトがたくさん出展されていて、心の中で「ブラボー！」と叫んだかもね、ソーカモネ♥



コイツは強いのか？

トランセル種市の ポケモンリーグ!! 第4回



ポケモンナンバー125

今回は意外な強さが判明したポケモンの使い方と、対戦での対処法を伝授する。

最新ポケモンリーグ事情

長期戦を見越したポケモンが登場！新戦力となるか？

「ポケモンリーグ」では、一度脚光を浴びたポケモンがブームになるという傾向があるようだ。今までの例として、ゲンガーやスターミーがなどが挙げられるだろう。しかし今回、意外な強さが発覚したポケモンが、新たに登場した。ナント、あのラッキーだ。びっくりした読者も多いと思うが、なかなか使えるのだ。コイツもしばらくブームになるのだろう。

CHECK



こんなに強いとは意外！

64マリオスタジアムにてON AIR!!

「ポケモンリーグ」はテレビ東京系列「64マリオスタジアム」にて絶賛放送中。毎週木曜日の夕方6時30分から（一部地域によって放送日が異なる場合があるので注意）。N64最新情報にも注目!!

ラッキーの使い方ズバリ教えます!!

ラッキーの特徴としてHPのステータスがズバ抜けて高いことが挙げられる（全ポケモン中ナンバーワン）。また属性がノーマルタイプなので、弱点の属性も格闘タイプだけと非常に少ない。そして覚えさせる技の組み合わせによっては、卑怯と言われてしまうほど強力な攻撃ができてしまうのだ。

ラッキー :L64
HP: 409/409
じょうたい/ふつう
No.113

こうげき	15	タイプ1/ノーマル	
ぼうぎょ	17		
すばやさ	76	IDNo/	39476
とくしゅ	154	おや/	マスミ

HPのステータスが異常なくらい高いぞ

ラッキーのおすすめ技ベスト5

技10 すてみタックル	ダメージの4分の1が跳ね返ってくるがHPが多いので気にしないで使える
技13 れいとうビーム	相手を凍らせることもできる。氷攻撃は禁止にしたいぐらい威力がある
技15 はかいこうせん	属性がノーマルのポケモンには覚えさせたい。攻撃力が1.5倍になるからだ
技29 サイコキネシス	対ゲンガー用に持っておきたい技。そのほかの属性でも、結構つぶしがきく
技41 タマゴうみ	HPの最大値の半分まで回復する。HPの多いラッキーはかなり得をする

頭脳的戦術をマスター

一例として強力な作戦を紹介しよう。この作戦の特徴は、うまくいけばほとんどの確率で攻撃を食らわなくなり、万が一HPを消耗したとしても自ら回復できてしまうのだ。戦いが長期戦となるが、勝率はかなり高い。



①ちいさくなるを連発

ジュゴン:L54
ラッキー:L64
212/409
ラッキーの
ちいさくなる こうげき↑

攻撃回避率を上げて、相手の攻撃を受けつけないところまでやる

②すてみタックルで攻撃

ジュゴン:L54
ラッキー:L64
212/409
ラッキーの
すてみタックル！

ダメージが4分の1跳ね返ってくるが強力な攻撃なのだ

③タマゴうみで回復

ラッキーの
タマゴうみ！

HPのステータスが高いため、半分回復するだけで十分だぞ

ラッキーの倒し方ズバリ教えます!!

一番やっかいなのが「ちいさくなる」攻撃。これをやられてしまうと手が出せないので、その前に眠らせてしまいましょう。ラッキーはすばやさのステータスがあまり高くないので、たいていの場合先制攻撃で眠らせることが可能なのだ。それからじっくり攻撃。

さいみんじゅつ

ラッキー:L64
ゲンガー:L50
132/132
てきの ラッキーは
ねむって しまった！

こういったうるさいポケモンはとりあえずは眠らせて、だまらせてしまいましょう

あとは各ポケモンの得意な攻撃におまかせ

ラッキー ねむり
ゲンガー:L50
132/132
ゲンガーの
ゆめくい！

さいみんじゅつが使用可能なポケモン

No.62	ニョロボン
No.94	ゲンガー
No.97	スリーパー
No.103	ナッシー

© Nintendo／creatures inc.／GAME FREAK inc.

ポケモンリーグはみだし情報

ポケモンリーグの全国大会、関東地区Aの予選が8月29日、30日と幕張メッセで行われた。我が編集部も30日の大会を1日密着取材してきたぞ。出場者が小、中学生限定だったため、それほどレベルは高くないと思っていたが、とんでもない!! 準決勝あたりからは相手との読み合い、探り合いの心理戦でキツイ戦いだった。その中で優勝した藤田美蘭さんに、オレは拍手を送りたい!!

最新ポケモンリーグ事情II

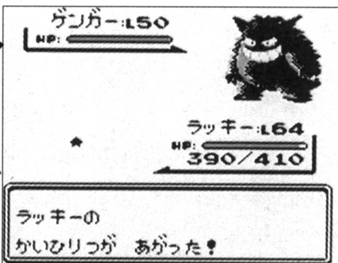
ラッキーを巧みに操る高校生3人チーム果たして彼らに勝てるか

実はこのノーマークだったポケモン「ラッキー」を世に広めたのが高校生3人組の「人間バリケード」チーム。9月18日放送時現在では、圧倒的な強さで2週勝ち抜いている。その強さのカギとなっているのがラッキーなのだ。対戦したチームは彼らの考え尽くされた作戦になす術なしだった。



これが噂の3人組。パッと見ると仲が悪そうだが、作戦会議では和気あいあいとポケモン談義をしていたぞ

ラッキーがキーポイント



やっぱりこのチームの柱はラッキー。こいつ1匹で、相手3匹を倒しそうな勢いがある

メイン出場の3匹を徹底的に分析!!

彼らが用意したポケモンはラプラス、ラッキー、ゲンガー、キュウコン、ケンタロス、スターミーの6匹。ポケモンの属性を偏らせずに揃えているのが特徴。こうすることで、相手のポケモンの出方に即座に対応できるのだ。その中でも彼らがおもに使う3匹を、詳しく見ていくことにしよう。

こうげきデータ スターミー

- ○かげぶんしん
- ○10まんボルト
- ○ふぶき
- ○じこさいせい

「かげぶんしん」で攻撃回避率を上げることができる。ラッキーと同じ作戦で戦うことができるようになっている。HPが減ってきたら「じこさいせい」で回復できるのだ。

こうげきデータ ラッキー

- ○10まんボルト
- ○タマゴうみ
- ○ふぶき
- ○ちいさくなる

このチームのエース。小さくなってからが本領発揮。「ふぶき」で凍らせるもよし、対スターミー用に覚えさせた「10まんボルト」でHPを削っていくもよし。作戦は完璧!

こうげきデータ ケンタロス

- ○のしかかり
- ○はかいこうせん
- ○ふぶき
- ○じしん

攻撃力の高いケンタロス。対ゲンガー用と思われる地面攻撃、「じしん」を覚えさせているのが特徴。また「ふぶき」攻撃で相手を凍らせる作戦に対応させているのがエライ。

あるチームを例に勝利パターンをレクチャー

彼らと戦ったチームは惜しくも負けてしまったが、敗因をおさらいしてみると勝機がまったくなかったわけではないのだ。実際に対戦した「でこぼこトリオ」チームを例にトランセル種市流の作戦を紹介していく。勝てるぜ!

でこぼこトリオチーム

スリーパー	スターミー	サンダース
こうげきデータ	こうげきデータ	こうげきデータ
○さいみんじゅつ	○なみのり	○10まんボルト
○ゆめくい	○サイコキネシス	○ミサイルばり
○サイコキネシス	○かみなり	○かげしんぶん
○ハイドロポンプ	○じこさいせい	○でんきショック

① スリーパーを先鋒に

このチームはスリーパーを先鋒にして戦っていくのが望ましい。「さいみんじゅつ」でガンガン眠らせてしまえ。しかし2匹以上眠らせられないので注意。相手が眠っていて交換されたら、属性を考えて自分のポケモンも変えていこう。臨機応変に戦っていくのが大事!!

すばやさのあるスリーパーで確実に眠らせていこう

② ヤバイと思ったら交換

最大の敗因は先鋒のケンタロスとサンダースの組み合わせ。ケンタロスが強力な地面攻撃、「じしん」を覚えられることを知っていれば…。瞬時にこの判断をするのは容易ではないが、相手が自分の弱点となる属性なら交換が鉄則。

この組み合わせはダメ!!

地面攻撃が弱点のサンダースには「じしん」攻撃はきつすぎるぞ!

③ かげぶんしんを利用

サンダースの「かげぶんしん」を使うことで攻撃回避率を上げることができる。ラッキーと比べてこちらのほうがすばやさがある分、早く上げることができる。だが相手がラッキーなら作戦変更。スリーパーに変えて眠らせ作戦を開始!!

これを使うと相手の攻撃を受けにくくなるのだ

今月のトランセル…

暑さもようやく納まり、涼しい季節になってきた。もうすぐみんなも衣替えの時期だと思うけど、オレもTシャツから長袖のボタンシャツへと進化(?!)したぞ。しかしこれから秋物、冬物と衣装代がやたらにかかる季節。「テレビで同じ服は2度着ない」と誓ったがもうやめようかな?



スタジオの中もすっかり秋めいてます

番外編 今月のおすすめ「ケンタロス」

このケンタロスは攻撃力とすばやさのステータスが、なかなか高い。また属性もノーマルタイプなので、決定的なダメージを受ける弱点は格闘攻撃だけという強みも持っている。技を覚えさせるなら同じノーマルタイプにしよう。

オイラはあばれ牛さ!



ノーマル攻撃を覚えれば攻撃力1.5倍

おハガキ募集 トランセル種市への質問やファンレターなどは〒105 東京都港区東新橋1-1-16 TIM ファミマガ64編集部 「ポケモンリーグ」係まで。君の住所・氏名・年齢・電話番号を忘れずに記入しよう。



マニアック
MANIAC

プレゼントテレカのデザイン候補をカラーで見せられないのはとっても残念…。

みんなで決めようテレカのデザイン

前々からの約束どおり、キャラコンプレゼント用テレカのイラストをみんなの投票で決めてもらいます。選んでもらうイラストは編が身を切る思いで選んだ10作品。投票方法はハガキに好きなイラストの番号と住所、名前（もちろん本名!）、電話番号を書いて「テレカ、キミに決めた!」係に送ってね。投稿するハガキのついでもOKってことにします。投票は1人1票までで締め切りは10月20日。今回投票してくれた人の中から10名にこのテレカをプレゼントします。そのほかにも、これから掲載特典という形でプレゼントにするつもり。それと、今回ピックアップできなかったイラストも力作ぞろいでボツにするのはもったいない!…ってなわけで、次回からのマニアックのタイトルイラストみたいな形で使わせてもらおうと思ってます。と、いうわけで、投票よろしくね!

1



⬅オリジナルのマスコットキャラでの応募。マニアックのマスコットキャラかな（愛知県／めっきー）

2



⬅全員女のコキャラなんだね。女のコのほうが華があるってことかな?（徳島県／淡雪まゆこ）

3



⬅これはオリジナルのキャラ。青い空のバックがさわやかな感じで夏っぽいね（香川県／KEI）

4



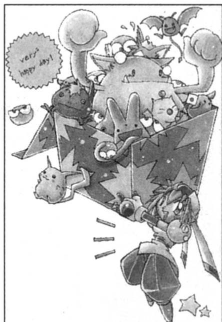
⬅『F・FⅥ』のティナのイラスト。マニアックはRPG好きの人が多いもんね（佐賀県／吉田蒼）

5



⬅これ、ハガキの一枚一枚にイラストが描いてあるんだよ。細かい!（神奈川県／貞本華斗）

6



⬅任天堂キャラがメインになってるけど、なぜかケット・シーが（大分県／あまた舎人）

7



⬅女のコキャラでまとめてあります。ちっちゃいキャラがカワイイ（静岡県／ばらスィー）

8

⬇いろんなゲームのキャラが電話で話してるっていう状況かな?（大阪府／めいふぁ）



9

⬇バックにSFCがあるあたり、任天堂ハード専門誌のファミマガって感じがするかも（青森県／丸掘彩文）



10

⬇オリジナルキャラ。右端のキャラがチャティー（知ってる?）っぽい感じ（東京都／きさらぎ浅葱）



おハガキテーマの園

ファミマガを買いはじめたきっかけ

ただいまテーマの園のお題を募集中。何か気になってることとか、読者のみんなに聞いてみたいことがあったら、ちょっと書いて送ってね。では今回のテーマ、始まり!

◇私の場合は…95年の12月、本屋に『クロノ・トリガー』の攻略本を買いに行ったときでした。やはり買いに行くのが遅すぎたのか、どこに行っても売り切れ。しょうがないからゲーム雑誌でも買うかと、目についたのがファミマガでした。きっとマスコットキャラだったファミマガくんが私の目を引いたんでしょうね。それで読んでみて、おもしろくて投稿を続けてますけど…。どうしていなくなっちゃったの? ファミマガくん。好きだったのに…（泣）。（愛知県／聖夜らな）

編 好きなゲームの記事に惹かれてっていうおハガキは多かったよ。それにしても、リニューアルとともにいなくなっちゃったね、ファミマガくん。編集部が引っ越す前にはファミマガくんの人形もあったけど、捨てられちゃったの? それってかわいそすぎるっ!

ファミマガ読者なワケ
発売直前になってDQ6の情報が知りたくて
ゲーム誌をあるだけ読みあさってたのですが
その中でファミマガの記事がいちばん、親切
で充実してたなぁ…と…あっそれよりも
RPGマニアックにFF5のイラストが
あったことに超感動したからです!!
身内では「古い」「マイナー」と言われまくって
たので『この本はわかって
らっしゃる!』と、
それ以来毎回楽しみ
にしてます♥♥♥♥
しかし、ファミマガ読んで
なかったら64も
買わんかったかも
FF5 Lenna

➡わかってらっしゃるかは別として、このまんまです（宮城県／りゅい青賀）

◇俺がファミマガを買い始めた理由は、付録が豪華だったから（笑）。そのとき（'87年だったと思う）の付録は俺の記憶によると、当時発売されていた『覇邪の封印』をもとにしたボードゲームだった。他にファミ通とかもあったんだけど、モノにつられて買っちゃいました（なんて現金な当時の俺）。（埼玉県／其之壱）

◇私がファミマガに出会ったきっかけは、なんといっても「ウル技大技林」です!! ものすっごくお得な感じがしたので…。あと、ウソ技とか30秒Q速解答とか、魔導物語のマンガとか（全部とっくの昔に終わってるけど…好きだったのに）載ってたから。好きだったコーナーはほとんどなくなってしまって、ただ1つの（?）楽しみのRGBマニアックも白黒に…。そこで（?）新コーナー30秒Q速解答です（おいおい）。

⬇ああっ、こんな友達ってのもあるんだねぇ（兵庫県／ぷぷ）





⬆この組み合わせも多かったほうかな（東京都／マダムとデブ）



⬆友達まで吸い込んじゃいそう（千葉県／風聖いつか）

⬇今回のテーマのなかではハードな感じ（埼玉県／其之壱）



➡元気いっぱいなとこがいいね（沖縄県／夏おんな一応中1）

今号の一本

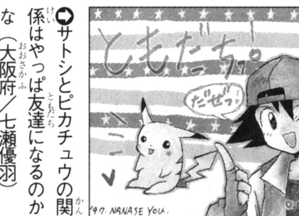




➡宇宙一の腐れ縁って感じ（鳥取県／それでも天地）



➡お似合いの2人？（新潟県／雪重椿）



➡恋人にはならないの？（千葉県／草樹ゆうら）





➡お酒が友達ってのは…なんかヤバい（新潟県／ブルーチェリー）







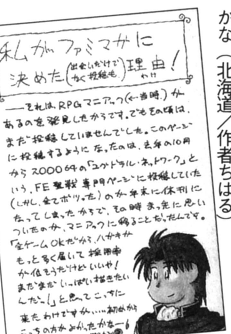
➡ガウがなんかカワイイ（徳島県／風月さらら）

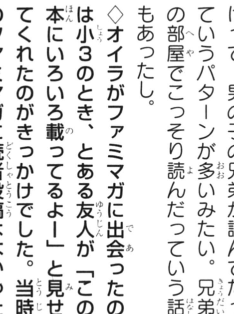


マニアックテーマ画廊

お題 **友達**

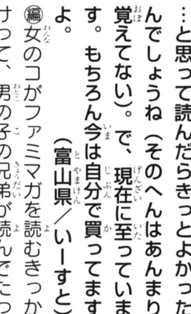
テーマのせいか、いつにも増してほのぼのした感じだね

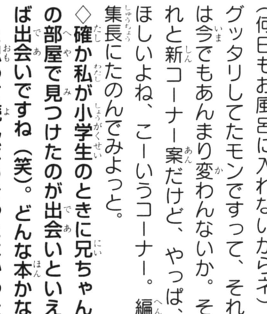




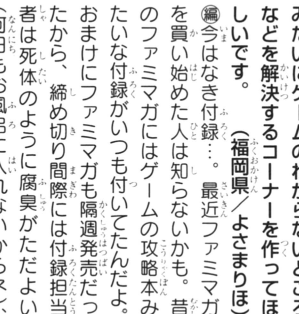
➡友達には身分の上下はないってことなんだ（山口県／君の空になりたい）

⬇書き文字もジャイアンって感じ（静岡県／プードルマニア）

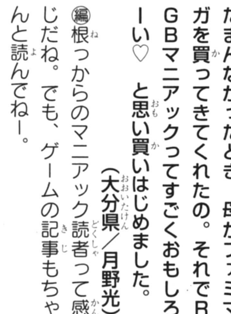




⬆この2人（？）、エンディングでもいっしょだったよね（神奈川県／朧月水葵）



⬆エンディングまでいくと、ホントの友達になれたって感じだよね（北海道／信太なつみ）



➡サトシとピカチュウの関係はやっぱ友達になるのかな（大阪府／七瀬優羽）

みたいにゲームのわからないところなどを解決するコーナーを作ってほしいです。（福岡県／よさまりほ）

編 今はなき付録…。最近ファミマガを買い始めた人は知らないかも。昔のファミマガにはゲームの攻略本みたいな付録がいつも付いていたんだよ。おまけにファミマガも隔週発売だったから、締め切り間際には付録担当者は死体のように腐臭がただよい（何日もお風呂に入れないからネ）、グッタリしてたモンですって、それは今でもあんまり変わんないか。それと新コーナー案だけど、やっぱ、ほしいよね、こーいうコーナー。編集長にたのんでみよっと。

◇確か私が小学生のときに兄ちゃんの部屋で見つけたのが出会いといえば出会いですね（笑）。どんな本かな…と思って読んだらきっとよかったんでしょうね（そのへんはあんまり覚えてない）。で、現在に至っています。もちろん今は自分で買ってますよ。（富山県／いーすと）

編 女のコがファミマガを読むきっかけって、男の子の兄弟が読んでたっていうパターンが多いみたい。兄弟の部屋でこっそり読んだっていう話もあったし。

◇オイラがファミマガに出会ったのは小3のとき、とある友人が「この本にいろいろ載ってるよー」と見せてくれたのがきっかけでした。当時のファミマガに読者投稿はなかったと思いますねー。一番楽しみだったのがウル技のページで、みんなで団結してウル技を探しまくってました。



➡他の雑誌のおかげ（？）でってことかな（北海道／作者ちぱる）

一応何回か出したんですけど、全滅でした（笑）。それからしばらくファミマガを買うのをやめて、去年の秋に再会したんですよ。ずいぶんと変わってたけど、本質的なものは何も変わってなかった。任天堂ハードへのこだわりやウル技もあった。思えばそこにひかれたんだろーな。（福島県／明日ははれるヤ）

編 古いファミマガって、ずいぶん雰囲気が違うよね。古いファミマガを持ってる人はくらべて読んでみると楽しいかも。

◇ある日、ヒマだった（笑）私は本屋で立ち読みしていました。偶然ファミマガを手にした私は聖剣3マニアックのページを見て、「こういう読者ページ、いいなぁ」と、思い（投稿者サンのイラストがとてもステキだったので）買いました。その偶然から約2年間も投稿しています。（愛知県／蒼月ひかる）

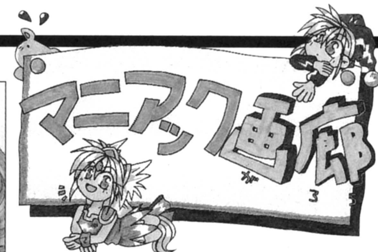
◇あれから1年経ちますが、私は入院しておりました。すんごくヒマでたまんなかったとき、母がファミマガを買ってきてくれたの。それでRGBマニアックってすごくおもしろーい♡と思い買いはじめました。（大分県／月野光）

編 根っからのマニアック読者って感じだね。でも、ゲームの記事もちゃんと読んでねー。

ファミマガ64を買い始めた理由！
あんまり言いたくないけど…実は聖剣3のイラストがいっぱいあったからなんです。
今まで立ち読みしてて聖剣3の絵がいっぱいあったのはファミマガだけだったんです。
投稿し始めたきっかけは、編さんに一言書いてもらいたかったからです〜。
のせられるとうれしいし。それだけなのです。
オリジナルキャラのエルラ
浜本みん様・めっきー様
あまぎねず様のみ

⬆今でも『聖剣3』のイラストが多い64誌ってないかもね（和歌山県／ゆりな蒼葱）

 【床下マニアック】 ♨おハガキマニアの園にゲーム以外のネタを送ってもいいですか？ 教えてくださせー。（神奈川県／若月桜）編 もちろんいいよ。今までそういうネタって載せたことなかったっけ？ そういえば、9月号で好きな本やCDを紹介してもらうコーナーを作る話もあったんで、そっちでもいいかも。



⇧ほかのコーナーのも描いてくれると載せちゃうかも（岩手県／楊豹ぷくりん）

今回みたいなタイトルのイラスト、どう？　好評ならシリーズ化しようと思ってるよ。



⇧アイデアもいいし、ロゴなんかも細かく描いてあって○（徳島県／一六沢りふる）

今号の最高値



⇧ピカチュウ以外のポケモンのイラストって少ないんで思わず載せちゃう（長崎県／義）



⇧まわりのコアラマークがカワイイ？（東京都／聖夜しるふ）



⇨アンジェラ１人のイラストって久しぶりじゃない？（神奈川県／襲）



⇩リンクの顔、また変わるんだってね。どんな顔になるんだろ？（滋賀県／古川貴清）



⇨学校に投稿に、どっちもがんばってね。大変だと思うけど（愛知県／大葉隆）



⇨編もこれを載せるかどうか相当悩んじゃったよ（大阪府／岡周二）

おハガキ 読者様交流の場 マニアの園 その

あやしい福袋の応募が意外と少なかったなー。結構いいものが集まったのに、ちょっと残念。

☆最近マニアックを読んでいて感じることは、みんな『F・F』『聖剣』『スターオーシャン』『テイルズ』など、RPGが大好きなんですね。RPG派のオレにとってはうれしい限りです。そこでちょっと問題を出したいと思います。ヒマならみなさんも挑戦してみてください。

●第1問『F・FⅠ』のラスボスの名前は？　●第2問『F・FⅡ』で一番初めに戦う敵は？　●第3問『F・FⅢ』のザ・飛空艇オブ・ザ・イヤーの1位、2位、3位はそれぞれ何？　●第4問『F・FⅣ』の「オアシスの村カイポ」の踊り子が踊るときのBGMは？　●第5問『F・FⅤ』に登場するシドの孫の名前は？　●第6問『F・FⅥ』のエドガーの宝物であるコインは普通のものとは少し違います。何が違う？　●第7問『聖剣1』の武器で壁を破壊できるのは『マトック』ともう1つは何？　●第8問『聖剣2』に登場する帝国四天王の名前は（できれば肩書きも）？　●第9問『聖剣3』の主人公のなかで一番の年上は誰？…どうだったでしょうか？



⇨編のうちも本が多くって整理するのが大変（宮城県／浅葉暦）

（愛媛県／安藤正樹）

編これって結構ムズかしくない？　ちなみに編の結果は3問正解でした。う〜ん、マニアック担当としてハズかしい結果かも…。

☆去る8月某日、友達3人とコミケにサークル（売る側）として参加しました。コミケでうれしかったことは、2冊出した『聖剣3』本が完売したことと、スケッチブックで『聖剣』キャラを描いてほしいとたのんでくれる人がいたことです。私は「まだ『聖剣』の時代も終わってない!!」と、1人で燃えていました。（福島県／ラビのぽ〜けん）

編知らない人もいると思うんで説明をちょいと。コミケっていうのは個人で描いたマンガや小説なんかを売ったり買ったりするところです。編も本を買いにいったりしてます。なんつーか、イベント特有のお祭り気分も好きだしね。

☆ひとつ提案なんですけど、「気ままにオリジナル」ってコーナーありますよね？　そこのとこで「今月のお題」みたいにプロフィールだけとか、絵だけを掲載して、そこから全体像を描いたり、名前とか性格を考えたりするのも楽しいとおもうんですけど。（千葉県／小宮茂春）

編あっ、いいね〜それ。小宮さんのアイデアをもらいつつ、オリジナルのコーナーの方向性を決めてみよっ



⇧知ってるけど、リアルタイムでは読んでなかったんだよね〜（千葉県／からしアンパン）



⇨ほかのゲームでもいろんなコンサートがあるといいのに（埼玉県／浅葱明）

と。詳しくはコーナーを見てね。

☆9月号の生者竜牙必槍滅さまへ。そのキモチ、よっお〜っくわかります。私はキャラクタデザイナーになりたいってことを反対していた親をなんとか説得して、自分の道を爆走中です。だからあなたもご家族に話してみては？　何かしなければ何も変わらないんですから。（滋賀県／晶花にき）

編そう簡単になれる仕事じゃないから、反対するご両親の気持ちもわかるんだけどね。やっぱり最後は自分の気持ちじゃないかなぁ。

☆10月号の信太なつみさま！　私もよく逆夢を見ます。私の場合は発売日の前の日で、しかも毎回自分のハガキが載ってない!!　あと、マニアックのページにたどり着く前に起きてしまったり。この間はなぜか編集部にいた夢も見ました（笑）。夢のなかの編集部は、ハガキがなぜかセンタクバサミにはさまれて干されていました（笑）。（徳島県／一六沢りふる）

編夢のなかの編集部のほうが、本物よりいいところだと思うよ（笑）。

☆9月号の明鏡とろん様。私も前から中学の教科書の絵が『聖剣』の絵に似てるな〜と思っていました。9月号を見て、「うわっ！　やっぱりそうか、してやられた!!」と思いました。明鏡様が教えてくださらなければ調べようともしませんでした。（長野県／スターミント）

編今度は自分で見つけてみよう！

【床下マニアック】♨ボツったハガキって捨てちゃうんですか（載ったハガキは取ってあるって言ってたけど）？（兵庫県／睦月勇）編ボツったハガキももちろんとってあるよ。それどころか昔のハガキをわざわざ発掘して掲載しちゃうこともあるんで、ボツってことにならないかも。昔のハガキが載っても文句を言わないように。



➡構え（かな？）がなんか格ゲーっぽくない？（群馬県／くまった）

⬇SFC版って、結構違うみたいだし、遊んでみたい（長崎県／うぃんたあ）





⬆ティナのフルネームって知らなかった（三重県／すぷら）



⬆足がゴジラのスリッパみたい（秋田県／茶虎ン）

⬇オリジナルで服装のデザインを考えるのって大変じゃない？（大阪府／真澄めみゆ）



➡続編が出ないかなー。64で。やっぱRPG少ないしね（栃木県／いも介様）

⬆編ものんびりいきたいんだけどねぇ（北海道／まどうし）

⬇アンジェラ親子の2ショット（愛知県／せせらぎ織彩）



⬇古くても好きならいいじゃない（京都府／イズュラーヒン）



➡「V」の男性キャラのイラストって、結構少ないよね（新潟県／けあるら）



➡やっぱりイチオシキャラは「ねんねこ」でしょう！（新潟県／うみねこ）



➡スライムにさわってみたい。気持ちよさそうだし（広島県／納得ゲック）

⬆シャルロットってもとが人形っぽい感じ（千葉県／まう）

⬇よく考えると、ピーチ姫って、あのカッコでカートに…（広島県／りんくのすけ）



➡リルムって、戦闘の登場の仕方がかわいくって（和歌山県／霧夭隼）



➡この前、64の『SUN』が動いてるのを見たよ（神奈川県／相場あずき）



心の一本 それだけはゆずれない！

いまでも鮮明に覚えてる…。そんなお気に入りのゲームを心ゆくまで紹介してもらうコーナーなのです。

♡やっぱこれが大好きなのかな。結局これになってしまった。『第四次スーパーロボット大戦』。まずっ！ロボットが小さくてかわいーの！主人公専用のロボットのカラーリングもできる！これがきっかけでシミュレーション大好きになっちゃったし。オススメです。（北海道／上月チカ）

編ちっちゃくてカワイイものが好きなのは日本人の特徴だって聞いたことがあるけど、となると、ほかの国の人は『スパロボ』系って好きじゃないのかも。

♡今さらながら86年発売のFCディスク版『ゼルダの伝説』!! 11年経った今も鮮明に残る映像とBGM。最高です。僕個人としてはSFC版よりずっと好きです。だって、壁にヒビがないんですよ。だからどこに穴が開くかわからないんです。それに開いたと思って入ってみると、たまに「ドアの修理代」といってお金を払わされるし（笑）。楽しい敵もいっぱいいました。なかでも好きなのは「ボルボイス」。大きな耳のキャラなんですけど、倒し方が特殊なんですよ。IIコントローラに向かって叫ぶんです。そうすると、部屋にいたボルボイスが全部消えちゃうんです。FCだからできる技ですよね（笑）。今はツインファミコンが壊れちゃってできないけど、機会があればまた遊んでみたいです。（神奈川県／朧月水葵）

編いたいた、ボルボイス。そういえば、他にもマイク機能を使ったゲームってあったよね。『バンゲリングベイ』っていうシューティングは、確かマイクに向かって叫ぶと敵が集まってくるっていう機能だった。使うと友達なくしそーな気がするんだけど。

➡こうして考えると、CMって結構重要なんだね（千葉県／海加）

♡『ワンダープロジェクトJ』。心の底からこのゲームに出会えてよかったと思っています。主人公ピーノのアクションやセリフの一言一言がかわいくてしょうがない!! エンディングでは涙で画面が見えませんでした…。ピーノには、人間として、何が大切なのかを教えられたような気がします。現在『J2』と同時進行で9回目のプレイ中♡ ピーノを愛するあまりか、ポッコばかり追いかけているような気が…。曲についても語りたい（笑）。（愛知県／めっきー）

編『J』といえば、あまりにいうことを聞いてくれないピーノに怒ってせっかんしたりしてたなぁ。そのあと反省したりして。もう感情入りまくりって感じだったなー。

⬇最近は近くでサターン版『F』の声が響いてます（神奈川県／若月桜）



【床下マニアック】 リースは他の女性キャラに比べて、女性と男性どっちに人気があるほうですか？ とっても気になってます。（栃木県／ミュラミュラ）編マニアックって、投稿者に女のコの比率が高いんで何とも決めがたいんだけど…。ハガキを見ると、どっちにも人気があるキャラなんじゃないかなぁ。

4コマニアック
気になるゲームにつっこみ三昧



こんなカッコで倒されたら、敵も成仏できまい…（青森県／野々崎ちはる）



『桃太郎伝説』だと、キビダンゴがいるんだよね（東京都／草薙晶哉）



努力すると、余計悩んじゃったりね（大阪府／神楽愁華）



なかには改造されてもいいって人もいるかも（秋田県／ばらさ）



子どもの無邪気さは時には人を傷つけてしまうもの…（茨城県／メイプル）



こういう男の子が好きだっていう女の子っていないのかな（和歌山県／えみぃる）



これはこれでおもしろいゲームだと思うんだけどネ。ダメ？（秋田県／速瀬宵）

気ままにオリジナル

さて、2回目になるこのコーナーだけど、これからどういうふうにしていくか決めてみたよ。

まずこのコーナーの大きな目的は「64のRPGを作る」ってことにします。マニアックの読者って、RPG好きが多いし、いいと思わない？

さらに、今まではキャラのみの募集だったけど、こんなゲームがいいんじゃない？っていうアイデアやストーリー、世界設定も募集！ その部分から想像できるキャラを作るってのもアリだよね。そして最終的にホントにゲームにできたらなぁ…なんて考えてます。実際にゲームメーカーに持っていったりとかね。今までゲームのアイデアを温めてた、なんて人は、ガンガン投稿してね！



ドラゴンとのハーフだったら、すっごい強そうな気がするけど（神奈川県／あさづき悠花）



横にいる動物（？）もオリジナルキャラなんだよね（秋田県／高峰るいか）



服装がなんとなく東洋っぽい感じが斬新（北海道／河端真裕子）

俺の歌を聴け

ゲームミュージックやいろんな音にまつわる話を語ってもらうコーナー。おハガキよろしくね。

♪私は『DQ』オタク（？）なのでシリーズの曲は全部好きです。特にエンディングの曲は大好きですね。なんか曲に引き込まれるって感じがするんですよぉ。エンディングって泣けます。特にお気に入りは『III』の「そして伝説へ…」とか、『VI』の「時の子守歌」、英訳して「エターナルララバイ」。なんかカッコイーですねぇ。（北海道／春川ゆり）

編 エンディングって、特に印象に残る曲だもんね。編も何回もクリアするのが好きなんで、曲もよく覚えちゃうんだよね。

♪みなさん、好きなサウンドクリエイターっていますか？ ゲームミュージックが好きな人は多いようですが、やはり曲を創る人がいてこそだと思うんですよ。ちなみに私の好きな方はと言いますと、『フロントミッション』『バハムートラグーン』の松枝賀子さん、『F・F』シリーズの植松伸夫さん、そして『サガ』シリーズのイトケンこと伊藤賢治さんです（スクウェアばっか…）。（神奈川県／インクルード）

編 最近はサウンドクリエイターの人も目立つようになってきたよね。この人が作曲してるからって理由でゲームを買う人もいるのかな？

♪『ライブ・ア・ライブ』。僕はこのゲームの曲をこよなく愛しています。このゲームには8つの世界があり、それぞれの世界のBGMがあります。どの曲も各世界の特色が込められている感じです！ 中でも好きなのが「WONDERER」や「魔王への序曲」「GO！GO！ブリキ大王！」です。なかでも「GO！」はダントツで、聴くたびに歌っちゃいます。ノリがいいですよー。（埼玉県／砂持光矢）

編 もしかして、歌詞が付いてる系の歌？ 思わずFCの『ボコスカウォーズ』を思い出す編でした。



こちらもお気に入りのサウンドクリエイターさんの話（千葉県／大和裕菜）

あて先はこちらっ！

テレカ選びの投票をよろしく〜。さてさて、おなじみテーマ画廊の1月号のお題は「木枯らし」で、締め切りは10月20日。これは必着でお願い。ちょっと先の季節の話になるけど、がんばって描いてね。それから意見なんかもよろしく。あて先は

〒105 東京都港区東新橋1-1-16 TIM ファミマガ64編集部 RGBマニアック係の各コーナーまで送ってね。



シンプルというか、無表情なマリオの顔に何か心が引き付けられます（長野県／テテラ）

ファミマガ読者によるファミマガ読者のためのデータページ ランキングBOX

前人気
読者評価
売り上げ

『パワプロ5（仮称）』登場でランキング激変!?

先月号でタイトル発表されたばかりの『実況パワフルプロ野球5（仮称）』が、初登場で首位を獲得した。まだ、画面写真などの情報は何も出ていないのだが、それでこの強さなのだからオドロキだ。『マリオ』とならんで現在のN64を引っ張っているシリーズの最新作だけに、ユーザーの期待も高いということだろう。2位には発売前最後の集計となる『爆ボンバーマン』が食い込んでいる。先月より得点を伸ばし『ゼルダ』や『MOTHER』を追い抜いたのだが、ここで『パワプロ5』が発表されてしまったのは不運だった。

注目ソフト Pick Up！ 爆ボンバーマン



⇧ためボムや連鎖キックなど、今までにない新アクションがたくさん追加されている

『パワプロ5』には及ばなかったが、過去最高の2位を獲得。今作では画面が3Dになり、前作までとは打って変わったイメージになっている。もちろん対戦の楽しさは今作でも健在だ。

前人気Ranking TOP20

前回	今回	ゲーム名	スペック	ポイント
—	1	実況パワフルプロ野球5（仮称）	N64 コナミ 発売日未定 価格未定 初登場でダントツの首位はさすがだ。やっぱり気になるのはサクセスモードがどう変わるかだろう	218
4	2	爆ボンバーマン 『ゼルダ』等の強敵を破って2位に食い込む	N64 ハドソン 9月26日 6980円	173
12	3	ヨッシーアイランド64 裕木奈江の影響か？ 大きく得点を伸ばして3位	N64 任天堂 11月未定 価格未定	161
2	4	ゼルダの伝説64(仮称)	N64 任天堂 12月未定 価格未定	159
3	5	MOTHER3（仮称）	N64DD 任天堂 '98年3月未定 価格未定	151
—	6	ぷよぷよSUN64	N64 コンパイル 10月下旬 6800円	149
16	7	★実況ワールドサッカー3	N64 コナミ 9月18日 7500円	131
5	8	ファミスタ64	N64 ナムコ 11月28日 6800円	119
6	9	ポケットモンスター（仮称）	N64DD 任天堂 '98年3月未定 価格未定	92
8	10	ポケットモンスター2 金	GB 任天堂 発売日未定 価格未定	84
21	10	ハイパーオリンピック イン ナガノ64	N64 コナミ 12月未定 価格未定	84
13	12	ゼルダの伝説64(仮称)	N64DD 任天堂 発売日未定 価格未定	67
9	12	ファイアーエムブレム64(仮称)	N64DD 任天堂 発売日未定 価格未定	67
13	12	★ゴールデンアイ 007	N64 任天堂 8月23日 6800円	67
—	15	実況Jリーグパーフェクトストライカー2(仮称)	N64 コナミ 発売日未定 価格未定	62
16	15	エルテイル(仮称)	N64 イマジニア 発売日未定 価格未定	62
19	17	シムシティ64（仮称）	N64DD 任天堂 '98年3月未定 価格未定	60
13	18	ポケットモンスター2 銀	GB 任天堂 発売日未定 価格未定	55
9	19	スーパーマリオ64 2(仮称)	N64DD 任天堂 発売日未定 価格未定	52
20	19	スーパーロボットスピリッツ	N64 バンプレスト 発売日未定 価格未定	52

※前人気Rankingは10月号のアンケートハガキ1000通を9月5日に集計した結果です。表中のポイントは実際にそのソフトに投票した人数、ゲーム名の★印は11月号の発売までにすでに発売されているソフトを示しています。ハード名のN64はニンテンドウ64、N64DDはニンテンドウ64ディスクドライブ、SFCはスーパーファミコン、GBはゲームボーイの略となっています。

©HUDSON SOFT・KONAMI ALL RIGHTS RESERVED／（社）日本野球機構／IBM BIS
※『実況パワフルプロ野球5（仮称）』の画面写真は『～4』のものです。

ゲームの評価はキミが決める！ Reader's Ranking '97

今月はN64とSFC、GB合わせて10本のソフトが対象となっており、そのうちの半分の5本がN64用ソフトだ。そのなかで、最も注目されるのは『がんばれゴエモン〜ネオ桃山幕府のおどり〜』の評価。前人気でも『ゼルダの伝説（仮称）』を抑えて1位になっただけにその注目度は高い。また、地味ながら人気の高い野球ゲーム『パワーリーグ64』の評価も当然気になるところだ。

結果を見ると『ゴエモン』は、総合得点で23点台、順位は6位と非常に高い評価を獲得。項目別では、キャラクタ、音楽の評価が高かった。キャラクタは当然ながら、音楽の好評価は挿入歌や主題歌が入っているためだろう。また、『パワーリーグ64』だが、すべての項目で平均的な評価を獲得。総合順位では22位だった。

N64 麻雀放浪記CLASSIC

イマジニア	8月1日発売	7900円
麻雀	総合18.19(76位)	
キャラクタ	音楽	買い得
3.03(77)	3.03(72)	2.92(73)
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.08(70)	3.22(59)	2.92(78)

N64 雀豪シミュレーション 麻雀道64

ビデオシステム	7月25日発売	6980円
麻雀	総合18.90(66位)	
キャラクタ	音楽	買い得
3.13(72)	3.25(50)	2.98(68)
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.28(51)	3.20(61)	3.08(64)

N64 がんばれゴエモン 〜ネオ桃山幕府のおどり〜

コナミ	8月7日発売	8900円
アクション	総合23.39(6位)	
キャラクタ	音楽	買い得
4.39(4)	4.20(4)	3.33(36)
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.64(24)	3.99(7)	3.83(14)

N64 ドゥーム64

ゲームバンク	8月1日発売	7800円
シューティング	総合20.36(38位)	
キャラクタ	音楽	買い得
3.22(65)	3.30(46)	3.34(35)
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.46(38)	3.44(39)	3.60(22)

GB ポケット麻雀

ボトムアップ	7月25日発売	3980円
麻雀	総合18.19(77位)	
キャラクタ	音楽	買い得
2.73(84)	2.76(85)	3.24(44)
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.35(43)	3.27(55)	2.84(82)

GB ナムコギャラリーVOL.3

ナムコ	7月25日発売	3980円
バラエティ	総合19.30(60位)	
キャラクタ	音楽	買い得
3.33(50)	3.35(42)	3.22(49)
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.22(56)	3.11(66)	3.09(63)

SFC ふね太郎

ビクターインタラクティブソフトウェア（パックインソフト）	8月1日発売	7800円
釣り	総合19.55(50位)	
キャラクタ	音楽	買い得
3.12(73)	3.31(45)	3.21(50)
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.64(23)	3.29(51)	2.98(72)

N64 パワーリーグ64

ハドソン	8月8日発売	6980円
野球	総合21.93(22位)	
キャラクタ	音楽	買い得
3.80(24)	3.62(22)	3.57(18)
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.73(18)	3.64(24)	3.57(26)

GB 熱闘ザ・キング・オブ・ファイターズ'96

タカラ	8月8日発売	3980円
格闘アクション	総合21.31(28位)	
キャラクタ	音楽	買い得
3.91(21)	3.56(28)	3.13(54)
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.80(14)	3.61(27)	3.31(43)

GB マッハGo Go Go

トミー	8月8日発売	4200円
シミュレーション	総合18.51(70位)	
キャラクタ	音楽	買い得
3.20(67)	3.10(66)	2.76(81)
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.07(72)	3.10(68)	3.29(49)

お便りゲーム評価

ここからは、お便りでのみんなの意見を紹介。

N64 がんばれゴエモン〜ネオ桃山幕府のおどり〜

●おもしろかった。だけどすっごく簡単なんですよ。『マリオ64』みたいに長く遊べるゲームだったらよかったんですけどね。でも、難しすぎると取っ付きが悪いし、難しい問題ですけどね。あらためて『マリオ』のすごさを実感。（京都府／和久田雅士）

●とーっても楽しく、おもしろかったけど、短い！ せっかくのキャラクタの特技をほとんど使わないで終わった感じで残念！ N64DDでうーんと長いのを作って欲しい。（埼玉県／桐山理恵）

●ストーリーが短かすぎー。北海道と沖縄もめぐってみたかった。（神奈川県／松村唯一人）

みんなの意見を待ってるよ！

次号のお題は、下の8本。官製ハガキにソフトの感想と住所、氏名（ペンネーム）、年齢、電話番号を明記して〒105 東京都港区東新橋1-1-16 TIMファミマガ64編集部 リーダーズランキング係まで。締め切りは10月2日（必着）。また、アンケートはがきに書いてある感想をペンネームを使うこともあるのでペンネームを使いたい人は感想の横に書いておいてね。応募者の中から抽選で10名にファミマガ64特製テレカをプレゼント。

次号の対象ソフト

- ゆけゆけ!!トラブルメーカーズ
- マルチレーシング チャンピオンシップ
- ドゥーム64
- がんばれゴエモン〜ネオ桃山幕府のおどり〜
- パワーリーグ64
- ゴールデンアイ007
- Jリーグダイナマイトサッカー64
- 実況ワールドサッカー3

※Reader's Ranking '97は '96年12月以降のニンテンドウ64の20本、スーパーファミコンの37本、ゲームボーイの29本の計86本についての評価をアンケートハガキ1000通で集計した結果です。各項目別の得点は5点満点で、各項目のカッコ内の数字は項目ごとの順位を示しています。

月間売り上げRanking
7月28日～8月31日

順位	ゲーム名・スペック	推定実売本数
1	ポケットモンスター GB 任天堂 '96年2月27日発売 3980円	24万3240
2	ゲームで発見!!たまごっち GB バンダイ 6月27日発売 4286円	22万8950
3	★がんばれゴエモン～ネオ桃山幕府のおどり～ N64 コナミ 8月7日発売 8900円	10万8260
4	★熱闘ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 GB タカラ 8月8日発売 3980円	4万2440
5	★パワーリーグ64 N64 ハドソン 8月8日発売 6980円	3万5030
6	★ゴールデンアイ 007 N64 任天堂 8月23日発売 6800円	2万2990
7	ミニ四駆GB Let's&Go!! GB アスキー 5月23日発売 4900円	2万1040
8	スーパードンキーコング3 謎のクレミス島 SFC 任天堂 '96年11月23日発売 6800円	2万0280
9	スーパービーダマン ファイティングフェニックス GB ハドソン 7月11日発売 3980円	2万0130
10	スーパーマリオ64（振動パック対応版） N64 任天堂 7月18日発売 6800円	1万7780
11	マルチレーシングチャンピオンシップ N64 イマジニア 7月18日発売 7900円	1万6100
12	スターフォックス64 N64 任天堂 4月27日発売 8700円	1万3310
13	ぽけっとぷよぷよ通 GB コンパイル '96年12月20日発売 3900円	1万2820
14	マリオカート64 N64 任天堂 '96年12月14日発売 9800円	1万2460
15	★ディノブリーダー GB J・ウィング 8月22日 4800円	1万1680
16	す～ぱ～ぷよぷよ通 リミックス SFC コンパイル '96年3月8日発売 6800円	1万1400
17	ドンキーコングランド GB 任天堂 '96年11月23日発売 3000円	1万1090
18	実況パワフルプロ野球4 N64 コナミ 3月14日発売 8900円	1万0610
19	スーパーボンバーマン5 SFC ハドソン 2月28日発売 6980円	8590
20	ウェーブレース64（振動パック対応版） N64 任天堂 7月18日発売 6800円	8030

『ポケモン』『たまごっち』が変わらず首位争い。『ゴエモン』大きく離れて3位

今月は、集計の締め切りの関係上、いつもよりも1週多く、5週間が集計期間となっている。

さて、今月もトップは『ポケットモンスター』、2位は『ゲームで発見!! たまごっち』が獲得。先月より集計期間が増えた分だけ本数も伸ばし、3位以下にダブルスコアをつけて圧倒的な強さだ。その3位だが、新作の『がんばれゴエモン～ネオ桃山幕府のおどり～』が獲得。だが『ゴエモン』というタイトルの大きさを考えると約4週間の売り上げ（8月4日発売のため）で10万本強ではイマイチといった感はぬぐえない。『パワプロ4』や『スターフォックス64』には遠く及ばない結果となった。『マリオ』や『ドラえもん』など、N64の3Dアクションの多さも関係しているのだろうか。今月は他に4位にGBの『熱闘ザ・キング・オブ・ファイターズ'96』が、5位にN64の『パワーリーグ64』が食い込んでいる。ともに地味ながら人気のあるシリーズの最新作。抜群といかないまでもなかなかの売り上げを記録した。

今月の一本

『がんばれゴエモン～ネオ桃山幕府のおどり～』。今作は3Dポリゴン表示になっており、ゴエモンたちを操って日本全国を旅するのだ。



⬆アクションだけじゃなく、挿入歌や要所に盛り込まれたギャグが楽しい

ハード売り上げRanking

N64の元気のなさが目立つ。特に今月は『ゴエモン』というビッグタイトルが発売されたのに、ハードの伸びにまったくつながらなかったのが痛い。

順位	ハード名	推定実売台数	'97年累計実売台数
1	プレイステーション	29万8780	258万9090
2	ゲームボーイ	18万2780	96万4560
3	セガサターン	3万7230	28万5430
4	ニンテンドウ64	2万9760	34万4590
5	スーパーファミコン	7980	8万1210

売り上げちょっといい話
『ポケットモンスター』の売り上げが落ちてるのはなぜ？

先月、今月と『ポケットモンスター』の売り上げが若干落ち気味。同じ5週間集計の9月号と比べても8万本近く落ちているのはなぜだろうか。それは、さすがに勢いが落ちたというのもあるが『ポケットモンスター青』の影響が少なからずあるようだ。『青』とは、小学館の学習雑誌等についている申し込み用紙で買える限定版。すでに『赤』、『緑』を持っている人はもちろん、初めて買う人もまず限定版が欲しいのは当然？

※このランキングは下記のゲーム販売店、コンビニエンスストアの売り上げデータを元に、編集部独自の方法で推定実売本数を算出したものです。また、ハード売り上げランキングの97年累計実売台数とは'97年1月6日～8月31日の推定実売台数を表します。●データ提供店：あくと内ファミコンランド中部本部、カメレオンクラブ、TVパニック、ドキドキ冒険島、ブルート、わんぱくこぞう、メディアクリエイト、セブンーイレブン・ジャパン、ファミリーマート、サークルケイ、サンクス、四国スパー、以上全国1300店舗。※また、★印は集計期間中に発売されたタイトルです。

©KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

ジャーナルNEWS

アミューズメント＆業界情報発信基地！

☆☆PRESENT☆CAMPAIGN
TOPIC☆GOODS☆EVENT☆

「ジャーナル」と幻の短期連載記事「NEWSフラッシュ」が究極融合!! 情報量も大幅アップだ！

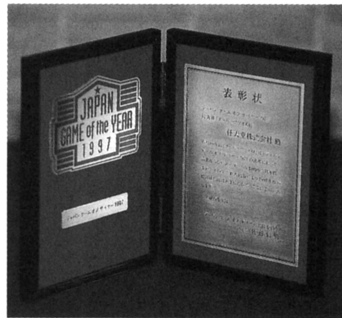
ニュース 第2回ゲーム・オブ・ザ・イヤーで「マリオ64」が優秀賞を受賞！

平成8年度に発売された家庭用ゲームソフトのノミネート作品の中から、ユーザーの投票によりグランプリ作品を選出する「第2回ジャパン・ゲーム・オブ・ザ・イヤー」。この投票結果の発表と受賞作品の表彰式が、去る8月25日に行われたぞ。グランプリに輝いたのはプレイステーション（以下PS）の「ファイナルファンタジーVII」で、準グランプリはセガサターン（以下SS）の「サクラ大戦」。グランプリ部門3位の「スーパーマリオ64」は優秀賞を受賞した。得票数を見ると、「ファイナルファンタジーVII」が5823票、「サクラ大戦」が3925票で、「スーパーマリオ64」は887票。PS、SSのビッグタイトルに比較して任天堂の看板キャラの影が薄〜くなっているように思えるが、これは上位2作品に人気が集中しすぎた結果。3位以降は接戦の状態だったのだ。ちなみに、「スーパーマリオ64」の順位を投票者の性別で分けると、男性で3位、女性で7位。年齢別では10代で4位、20代で3位、30代で3位、40代以上で2位という結果となった。

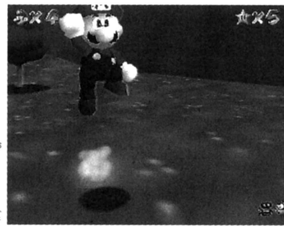
⬇優秀賞を手にした任天堂の面々。まさに面目躍如




⬆さすがに多くの人が出席していたぞ



⬅「マリオ64」に贈られた表彰状だ！


⬆任天堂のノミネート作品で一番元気がよかったのは『スーパーマリオ64』。次いで『マリオカート64』

ニュース カプコン、任天堂、セガが出資する「フラグシップ」に注目！

去る8月25日、ゲーム業界の現状に喝を入れる新会社の設立発表会が行われた。この会社の名前は「フラグシップ」。カプコンの常務取締役、岡本吉起氏が代表取締役を兼務する、ゲームシナリオ制作会社なのだ。閉鎖的ともいえるゲーム業界に、映像や音楽など、さまざまなジャンルの第一線で活躍するクリエイターを参画させて、ゲームを中心とした新しいエンターテイメントを創造することを目指している。カプコン、セガ、任天堂の3社と4人のシナリオ作家の出資により設立されている点も、各人の前向きな姿勢がうかがえて興味深い。発表会に出席したフラグシップのシナリオ作家は、杉村升さん、曽田博久さん、高久進さん、上原正三さんの4人。テレビ、アニメ、ビデオ、映画など数多くの作品を手掛けてきたメンバーだけに、今後の展開が非常に楽しみ。どのハードで作品を発表するにしろ、フラグシップの動きは要チェックだ！

著名なシナリオ作家を擁するクリエイター集団

⬇曽田博久さん。戦隊ものの脚本で有名




⬆会社の概要を語る、岡本代表取締役


➡その名が示すとおり、ゲーム業界を導く旗艦となるか!? 続報に期待せよ


⬆向かって右が高久進さん、左が杉村升さん。確かな実績を持つシナリオ作家だ

©NINTENDO

トピック
「がんばれゴエモン」ついにアニメ化！ TBS系で10月4日放送開始でえい!!

コンスタントに新作がリリースされる『がんばれゴエモン』が、今度はTVアニメでデビュー！　ストーリーは完全オリジナルで、ゴエモンたちはゲーム界の住人という設定。魔戯神王マクアムーグの人間界進出を防ぐために活躍する（もちろんギャグも満載）のだ。かんじんの放送についてだが、TBS系列で10月4日（土）の16時30分からスタート。翌週からは毎週土曜日の17時から17時30分までの時間帯が定番となるので注意しておこう。猿岩石によるオープニング曲「少年の羽根」も必聴だ！

⬇平凡な少年のもとにゴエモン一行が！





⬆懐かしい敵キャラも新たな設定で登場

トピック
メッセで夏休み最後の激闘!! ハドソンゲームキャラバン

夏休みもほぼ終わりの8月30日（土）、「ハドソン日本縦断スーパーキャラバン」の最終開催地、東京会場の幕張メッセは熱く燃えていた！　熱気の発生源は、GB『スーパービーダマン　ファイティングフェニックス』のゲーム大会コーナーだ。数多くのビーダーたちが、白熱のバトルを繰り広げていたぞ。最終日ということもあって来場者が多く、かなり盛況だったのだ。

⬇歩いていても数メートル先が見えない状態だった…。スゴイ



幕張が燃えた！

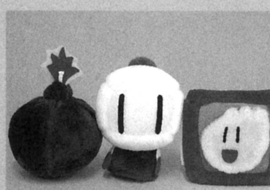


⬆GBビーダーたちの熱き戦い

プレゼント

ボンバーマンぬいぐるみ（3種セット）

3名



⬅意外なモノまでぬいぐるみに!!　こいつぁ貴重ですぞ

プレゼント

がんばれゴエモンキーホルダー（4種セット）

1名



⬅アニメの制作記念パーティでゲットしたアイテムなのだ

トピック
艶やかな一幕もあったゾ♡ 「トップギア・ラリー」発表会

8月20日、ケムコのN64参入第1弾『トップギア・ラリー』の新作発表会が行われた。当日はソフトの紹介やデモンストレーションなどが行われ、120名を超える関係者やマスコミが出席した。ケムコの長田健一社長は、この新作に対する自信や意気込みを力強く語っていたぞ。ゲーム誌対抗のレース大会も開かれたが、本誌代表はあえなく敗北（情けない…）。また、キャンペーンガールの選考会も行われ、吉田忍さん（20歳、B83・W58・H82）がグランプリを獲得した。今後は、準グランプリの北山えりさん（20歳、B88・W58・H86）、北村繭さん（18歳、B85・W59・H86）とともに広告やイベントなどで活躍する予定♡

⬇当然のごとく、体験コーナーにも人が集まる。順番待ちの事態も発生





⬆『トップギア・ラリー』は自信作と語る長田社長。頼もしいかぎりだ

⬇用意されていた席が足りなくなるほど多くの関係者が出席したのだ



プレゼント

トップギア・ラリーテレホンカード（2枚セット）

3名



⬆アメリカンなロゴが最高



トップギア・ラブリー!?



⬆⬅上の6人から選ばれたのが左の3人。中央が吉田忍さんだ

©KONAMI／TBS

はみだし情報コーナー

バンプレストのクレーンゲーム用景品、体長約13センチほどのぬいぐるみシリーズ「ポケットモンスター」を取り逃がしていた人に朗報！ ピカチュウやヒトカゲなど第1弾、第2弾のキャラ8種が「スペシャルコレクション」として10月に再登場するぞ。コンビニキャッチャー用景品の「ポケットモンスター ソフトキーホルダー」の第1弾と第2弾の10種も「スペシャルセレクション」として10月に再登場！

グッズ 「ときめき」トレーディングカードに第2弾が登場!!

「ときめきメモリアル」のイラストが満載されたトレーディングカードの第2弾、「メモリアルコレクション VOL.2」が9月25日にコナミから発売される。カードの種類は第1弾と同じく全117種類で、価格は1パック10枚入りが300円（税別）、15パック入りのパッケージセットが4500円（税別）となっている。また、待望の専用ファイル「メモリアルファイル」も価格3500円（税別）で同時発売される予定。2大特典として特製カードと特製シールが付属するぞ！

⬇12月18日に第3弾も発売される予定



百花繚乱♥



➡パズルカードが揃ったときは快感！


⬆売り切れる前に即ゲットォ！



➡これが専用ファイルだ。写真は試作品で、製品版とは仕様が異なる点に注意

プレゼント

メモリアルコレクション Vo1.2（1パック）

3名


⬅製品版ではパッケージのイラストが虹野さんになるのだ

グッズ 「ポケモン」のマグカップとキーホルダーがゲーセンに出現!!

バンプレストのプライズ（クレーンゲームなどアミューズメントマシンの景品）に『ポケモン』の新製品が加わるぞ！ 1つめは「フィギュアマグカップ」で、5種類のポケモンをラインナップ。2つめは「ゴム製キーホルダー」で、人気の高い15匹のポケモンをキーホルダー化。これらの景品は10月から出荷されるので、発見したら捕獲にいそしむべし！ 着実に種類を揃えていこうね。

フィギュアマグカップ


⬆夜明けのコーヒーをコイツで飲みたいぜ…

ゴム製キーホルダー


⬆コレはイラストだけど、こんな感じになる

プレゼント

ポケモンフィギュアマグカップ

20名



⬅どれが当たるのかは送られてきてからのお楽しみ！

グッズ 対戦も可能！水木しげるの妖怪ワールドをカードで体感

水木しげるさんの描く妖怪画をカード化した「水木しげるの妖怪伝」がやのまんから発売中だ。独特のタッチによる妖怪カードの種類は300種類以上で、コレクション性は充分。価格1500円（税別）のスターターズデッキ（60枚入り）から妖怪チームを編成して、対戦形式のゲームを遊ぶこともできる。価格360円（税別）のブースターパック（10枚入り）による戦力増強も手だ。

集めまくれ！



⬆集めるごとに妖怪に関する知識が高くなっていく



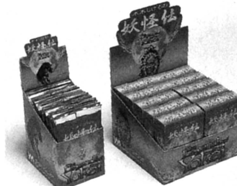
⬆左のボックスがスターターズデッキで、右がブースターパック

プレゼント

妖怪伝 スターターズデッキ

5名

⬇店頭ではこのような状態で並んでいるハズ。箱買いするかバラで集めるか、悩むところだ



©KONAMI・NINTENDO／CREATURES／GAMEFREAK／TV TOKYO／SHO-PRO／JR KIKAKU・水木プロ／YANOMAN

はみだし情報コーナー

CD VIDEO&BOOKで紹介した「悪魔城ドラキュラX リミックス」。この発売に先駆け、先行アナログシングル（両A面）が発売中だ。タイトルは「DRACULA X×GATE×TO×HEAVEN-DJ×FEI-LONG×beat×MIX」。価格は1155円（税込）で、通信販売も行っている。問い合わせはウルトラ通販03-5485-2451へ（11時から19時まで）

プレゼント希望者は

ジャーナルフリークス中のプレゼントを希望する方は官製ハガキに、郵便番号・住所・氏名・年齢・職業（学年）・電話番号・希望賞品名、はみだし情報コーナーで紹介してほしいことや一言コメントなどを明記のうえ、**〒105 東京都港区東新橋1・1・16 T・Mファミマガ64編集部11月号ジャーナルフリークス・プレゼント係**まで送ってください。ただし記事の中に応募要項があるものやあて先が書いてある場合は、そちらの方に送ってください。プレゼントの応募は1点につきハガキ1枚が有効です。11月号のプレゼントの締め切りは10月20日（月）必着です。

なお、雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方はこの号のほかの懸賞に当選できない場合があります。

当選した賞品の発送は発売日などの都合上、締め切り期日後1～2カ月かかる場合もあります。プレゼントの当選、発送に関する問い合わせは受け付けておりませんのでご容赦ください。またジャーナルフリークス内のプレゼントは、賞品の発送をもって発表にかえさせていただきます。

CD VIDEO & BOOK

終わらないメモリー／藤崎詩織



コナミ（キングレコード）
9月26日発売／1020円（込）

CD

藤崎詩織のセカンドシングル。「終わらないメモリー」と「鼓動を止められなくて」の両A面でリリース。

がんばれゴエモンのテーマ

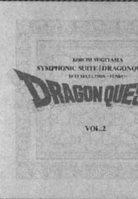


コナミ（キングレコード）
9月26日発売／1020円（込）

CD

N64版『ゴエモン』のシングルCD。影山ヒロノブの主題歌と、水木一郎の「おれはインパクト」が熱い。

交響組曲『ドラゴンクエスト』ベスト・セレクション ～天空編～



ソニーレコード
発売中／2718円（別）

CD

『ドラゴンクエストIV～VI（天空シリーズ3部作）』から名曲を選出、フルオーケストラで収録！

悪魔城ドラキュラX リミックス



コナミ（キングレコード）
10月3日発売／2447円（込）

CD

クラブシーンで活躍中のDJによる『悪魔城ドラキュラ』のクラブアレンジを6曲収録している。

少女革命ウテナ L' Apocalypse：2



キングレコード
9月26日発売／6600円（別）

VIDEO

鬼才・幾原邦彦監督が手掛けるTVシリーズのビデオ化第2弾。第2話から第5話までの4話を収録。

超光速グランドール Vo1.2「転校生は素敵なヒロイン」



バンダイビジュアル
10月25日発売／4800円（別）

VIDEO

PSでゲームも発売されているOVAシリーズの第2巻。ひかるの学校に転校してきた少女の正体とは!?

9月号 読者プレゼント 当選者発表

●がんばれゴエモン ～ネオ桃山幕府のおどり～

北海道／民谷 悠
秋田／伊藤 慎市
埼玉／石坂 友子
新潟／網干 哲也
長野／北 斉士
愛知／中神 信介
滋賀／緩利 俊行
島根／三賀森 雅和
福岡／梅津 明
熊本／岡部 幸大

●マルチレーシングチャンピオンシップ

北海道／田辺 健輔
埼玉／多田 好彦
東京／峯崎 大輔
神奈川／本間 大寿
長野／永井 孝一
京都／高橋 稔
大阪／山本 晋治
兵庫／伊藤 寛明
岡山／片岡 勇樹
広島／平木 美香

●ポケットラブ

茨城／市村 秀明
東京／酒井 誠
神奈川／高久 道康
石川／中嶋 紘士
静岡／大塚 洋明
愛知／筒丸 裕之
三重／小菅 雅樹
大阪／山岸 祐介
岡山／末石 裕也
徳島／岩佐 祥史

（敬称略）

スーパーファミコンアワー番組表

9月21日～27日	時間	9月28日～10月4日	10月5日～10月11日	10月12日～10月18日	10月19日～10月20日
00 ダービースタリオン96・対応 30 週刊バスマガ・第30号	12	00 RPGツクール2・対応	00 RPGツクール2・対応	00 RPGツクール2・対応	00 RPGツクール2・対応
00 初段 森田将棋 30 超魔界大戦どらぼっちゃん	13	00 エアーマネジメントII 30 す～ぱ～なぞぷよ ルルーのルー	00 イーハトーヴォ物語 30 エアーマネジメントII	00 スーパーアレスタ 30 イーハトーヴォ物語	00 奇々怪々～謎の黒マント 30 スーパーアレスタ
00 エストポリス伝記 30 スーパー麻雀大会	14	00 スーパーファイナルマッチテニス 30 キャラバンシューティングコレクション	00 す～ぱ～なぞぷよ ルルーのルー 30 スーパーファイナルマッチテニス	00 エアーマネジメントII 30 す～ぱ～なぞぷよ ルルーのルー	00 イーハトーヴォ物語 30 エアーマネジメントII
00 大爆笑人生劇場 大江戸日記 30 スーパー桃太郎電鉄II	15	00 ヨッシーのパネポン BS版 30 改造町人シュビビンマン零	00 BS F-ZERO2プラクティス 30 ヨッシーのパネポン BS版	00 ニチブツマージャン 30 BS F-ZERO2プラクティス	00 改造町人シュビビンマン零 30 ニチブツマージャン
00 SUPER E.D.F 30 ドラゴンスレイヤー 英雄伝説	16	00 DARIUSFORCE 30 CAMELTRY	00 キャラバンシューティングコレクション 30 DARIUSFORCE	00 スーパーファイナルマッチテニス 30 キャラバンシューティングコレクション	00 す～ぱ～なぞぷよ ルルーのルー 30 スーパーファイナルマッチテニス
00 9月の夜に詰将棋 30 クオンパ BS版	17	00 ワリオの森 再び 30 マガジン番組	00 ワリオの森 再び 30 マガジン番組	00 ワリオの森 再び 30 マガジン番組	00 ワリオの森 再び 30 マガジン番組
00 21日～25日ドレミでふぁ～!特番（仮） 26日～27日ゲー虎97夏（再）	18	00 爆笑問題の 突撃スターパイレーツ 第2回	00 サテラQ Q児たちの甲子園（再）	00 BS F-ZERO グランプリ2（再）第1週	00 BS F-ZERO グランプリ2（再）第2週
00 爆笑問題の 突撃スターパイレーツ 第4回	19	00 BSファイアーエムブレム アカネイア戦記編 第1話	00 BSファイアーエムブレム アカネイア戦記編 第2話	00 BSファイアーエムブレム アカネイア戦記編 第3話	00 BSファイアーエムブレム アカネイア戦記編 第4話
00 マガジン番組 ゲームや音楽の最新情報	20	00 マガジン番組 30 ワリオの森 再び	00 マガジン番組 30 ワリオの森 再び	00 マガジン番組 30 ワリオの森 再び	00 マガジン番組 30 ワリオの森 再び
00 アルカノイド Doh It Again 30 ウィザードリィV	21	00 スーパーバレーII 30 奇々怪々～謎の黒マント	00 CAMELTRY 30 スーパーバレーII	00 DARIUSFORCE 30 CAMELTRY	00 キャラバンシューティングコレクション 30 DARIUSFORCE
00 9月の夜に詰将棋 30 Dr.マリオ BS版	22	00 RPGツクール2・対応	00 RPGツクール2・対応	00 RPGツクール2・対応	00 RPGツクール2・対応
00 ダービースタリオン96・対応 30 週刊バスマガ・第30号	23	00 ワリオの森 再び 30 マガジン番組	00 ワリオの森 再び 30 マガジン番組	00 ワリオの森 再び 30 マガジン番組	00 ワリオの森 再び 30 マガジン番組
00 す～ぱ～忍者くん 30 スーパー五目ならべ 連珠	24	00 スーパーアレスタ 30 イーハトーヴォ物語	00 奇々怪々～謎の黒マント 30 スーパーアレスタ	00 スーパーバレーII 30 奇々怪々～謎の黒マント	00 CAMELTRY 30 スーパーバレーII
00 9月の夜に詰将棋 30 クオンパ BS版	25	00 ニチブツマージャン 30 BS F-ZERO2プラクティス	00 改造町人シュビビンマン零 30 ニチブツマージャン	00 ヨッシーのパネポン BS版 30 改造町人シュビビンマン零	00 BS F-ZERO2プラクティス 30 ヨッシーのパネポン BS版

ファミマガ64 読者プレゼント&アンケート

計30本！

今号のプレゼント　各10名

①爆ボンバーマン……………………51

②ゲームボーイギャラリーVol.2…90

③コナミGBコレクションVol.1…90

※ゲーム名の後の数字は今号での紹介ページです。

応募のきまり

83ページのアンケートハガキに、タイトル内の今号のプレゼントで欲しいものの番号（①〜③）と、アンケートの答えを記入し、50円切手を貼ってポストに投函してください。締め切りは10月20日必着、発表は11月21日発売の1月号です。

アンケート

1 あなたの学校（職業）を、番号で書いてください。
①小学校　②中学校
③高等学校　④大学
⑤専門学校　⑥社会人
⑦その他

2 あなたの学年は何ですか。中学2年生でしたら2と、高校3年生でしたら3と記入してください（学生以外なら0と記入してください）。

3 あなたの年齢を書いてください。

4 あなたの性別を、番号で書いてください。
①男　②女

5 ファミマガ64以外によく読む雑誌を、表2から3つ選んで、番号を書いてください。

6 あなたが持っているゲーム機、パソコンを表3から選んで、番号を書いてください。

7 あなたが今後、買いたいと思っているゲーム機やパソコンを、表3から選んで番号を書いてください。

8 あなたが今後、買いたいと思っているゲームを、98ページの新作カレンダーのなかから3つ選び、その番号を書いてください。

9 今号の記事でおもしろかったものを、表1から3つ選んで、おもしろかった順に番号を書いてください。

10 今号の記事でつまらなかったものを、表1から3つ選んで、つまらなかった順に番号を書いてください。

11 今後、本誌で特集してほしいゲームを98ページの新作カレンダーのなかから3つ選んで、番号を書いてください。

12 今後、本誌で攻略してほしいゲームを98ページの新作カレンダーのなかから3つ選んで、番号を書いてください。

13 あなたが1年間に買う新作ゲームソフトの本数を、次の項目から選んで番号を書いてください（機種は問いません）。
①1〜5本　②6〜10本
③11〜20本　④21〜29本
⑤30本以上　⑥ほとんど買わない

14 今後、ファミマガ64でもっと増やしてほしい記事を次から選んで、番号を書いてください。
01 スーパーファミコンの記事
02 ファミコンの記事
03 ゲームボーイの記事
04 バーチャルボーイの記事
05 ニンテンドウ64の記事
06 セント・ギガ関連の記事
07 超ウルトラ技
08 マンガ
09 読者投稿のページ
10 ファミマガ64NEWSのような、最新情報先取りの記事
11 読み物
12 攻略大全のような、まとまった付録での攻略
13 サターンやプレイステーションなど、他のハードのゲームの情報記事
14 ゲームセンター（業務用）のゲームの情報記事
15 その他

15 今後、ファミマガ64で減らしてほしいと思う記事を、14の項目から選んで番号を書いてください。

16 ニンテンドウ64本体について、あてはまるものを次の項目のなかから選び、番号を書いてください。
①買おうと思っている。
②しばらく様子を見てから買うかどうか決める。
③買いたいと思わない。
④すでに持っている。

17 N64ディスクドライブについてあてはまるものを、16の項目から選んで、番号を書いてください。

18 N64振動パックについてあてはまるものを、16の項目から選んで番号を書いてください。

19 アンケートハガキの表側の表に書かれたゲームのうち、自分で実際に遊んだことがあるものを、右下に記載の6項目（キャラクタ、音楽・効果音、お買い得度、操作性、熱中度、オリジナリティ）について、評価してください。採点方法は、
（5）良い
（4）やや良い
（3）普通
（2）やや悪い
（1）悪い
の5段階です。

- ●キャラクタ　キャラクタの動きや可愛らしさ、設定の面白さなどをチェック
- ●音楽・効果音　BGMや効果音が、ゲームに合っているかどうかをチェック
- ●お買い得度　ゲームの値段が、内容につり合っているかどうかをチェック
- ●操作性　ゲームのキャラは動かしやすいかといった、プレイのしやすさをチェック
- ●熱中度　ゲームにどのくらいのめり込めたか、その度合いをチェック
- ●オリジナリティ　斬新なアイデアやシステムがあるかどうかをチェック

記入上の注意

アンケートハガキは19の新作通信簿を除いて、すべてコンピュータで読み取りますので、以下の点に注意して書いてください。

●ハガキのマス内はすべて1、2、3、…というように、算用数字で書いてください。

●1つのマスには、数字は1つのみ書いてください。2ケタの数字は2つ、4ケタの数字は4つのマスを使用して書いてください。

●数字はマスからはみ出さないように書いてください。

●数字の書き方は、次の点に注意してください。1は7と間違えないように、上にカギをつけないでください。4は9と間違えないように、4の上をくっつけずに書いてください（記入例を参照）。

●筆記用具は必ず、HB以上の鉛筆かシャープペン、黒のボールペンかサインペンを使ってください。色鉛筆やボールペンの赤、緑などは使わないでください。

●表1から表3、および98ページからの新作カレンダーにある、01や0001などの数字は、頭の0も必ず書いてください。

記入例

×悪い例
1	4		18

○良い例
1	4	1	8

表1　今号の記事

NO.		NO.	
01	表紙 ＜『ポケモン』第2次ビッグウェーブ!!＞	14	その他の期待作26タイトル
02	ピカチュウ　げんきでちゅう	15	爆ボンバーマン
03	『ポケモン2』制作中の田尻氏にインタビュー!! ＜カウントダウン任天堂4タイトル＞	16	実況パワフルプロ野球4
04	ディディーコングレーシング（仮称）	17	ミニ四駆GB　Let's&Go!!
05	ゼルダの伝説64（仮称）	18	対戦やろうぜ!!
06	ヨッシーアイランド64（仮称）	19	トランセル種市のポケモンリーグ
07	F-ZERO64（仮称） ＜N64期待ソフト徹底検証＞	20	RGBマニアック
08	ファミスタ64	21	ファミマガ64　ランキングBOX
09	ファイティングカップ（仮称）	22	ジャーナルNEWS ＜N64メーカーレポート＞
10	エルテイル（仮称）	23	ゲームバンク
11	スノボキッズ	24	ボトムアップ
12	トップギア・ラリー	25	ゲームで発見!! たまごっち2
13	スーパーロボットスピリッツ	26	今月のGBフラッシュ
		27	超ウルトラ技
		28	新作ゲームカレンダー

表2　雑誌名

NO.		NO.	
01	電撃NINTENDO64	20	月刊ファミ通Bros.
02	The 64DREAM	21	LOGIN
03	Play Station Magazine	22	マイコンBASICマガジン
04	ファミ通PS	23	コンプティーク
05	電撃Play Station	24	電撃王
06	HYPERプレイステーション	25	ゲーメスト
07	THE PLAY STATION	26	コミックボンボン
08	SATURN FAN	27	コロコロコミック
09	セガサターンマガジン	28	少年ガンガン
10	グレートサターンZ	29	週刊少年サンデー
11	月刊TECH SATURN	30	週刊少年ジャンプ
12	電撃SEGA EX	31	週刊少年チャンピオン
13	HYPER SATURN	32	週刊少年マガジン
14	ファミ通サターン	33	月刊少年エース
15	週刊ファミ通	34	Virtual IDOL
16	TV Gamer	35	電撃G's エンジン
17	ゲームウォーカー	36	Pretty Fan
18	じゅげむ	37	その他
19	Vジャンプ		

表3　機種名

NO.		NO.	
01	ファミコン／ツインファミコン／ディスクシステム	11	ゲームギア／キッズギア
02	スーパーファミコン	12	プレイステーション
03	ゲームボーイ／スーパーゲームボーイ／ゲームボーイポケット	13	3DO
04	バーチャルボーイ	14	NEO・GEO／NEO・GEO CD／NEO・GEO CDZ
05	ニンテンドウ64	15	MSXシリーズ
06	PCエンジンシリーズ	16	PC9801／9821シリーズ
07	PC−FX	17	DOS／V
08	メガドライブシリーズ	18	マッキントッシュ
09	スーパー32X	19	ピピンアットマーク
10	セガサターン／Vサターン／ハイサターン	20	その他
		21	何も持っていない
		22	特に買いたくない

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。

郵便ハガキ

50円
切手を
はってね!

105-□□

東京都港区東新橋1－1－16
(株)徳間書店／インターメディア・カンパニー
ファミマガ64編集部 行

11月号のプレゼントで欲しいもの （　　ばん）	
□□□-□□ 住所	
(ふりがな) 氏名	電話番号 （　　）

19 新作通信簿

ゲーム名	(顔)	(音符)	¥	(手)	!!!	★
N64：ゴールデンアイ007						
N64：Jリーグダイナマイトサッカー64						
N64：実況ワールドサッカー3						
SFC：Parlor！ Mini7						
SFC：実戦パチスロ必勝法！Twin Vol.2						
G B：ディノブリーダー						
G B：マネーアイドル エクスチェンジャー						
G B：あにまるぶりーだー						
G B：ミニ4ボーイII						
G B：川のぬし釣り3						

キリトリ線

アンケート回答欄　11月号

1
2
3
4
5
6
7
8
9 1位 2位 3位
10 1位 2位 3位
11
12
13
14
15
16
17
18

★最近遊んだゲームの感想や本誌へのご意見を書いてください。

キリトリ線

N64（ニンテンドウ）メーカー最新レポート

最新版のロムによるプレイ報告を2本立てで直送！

発売間近の『ヘクセン』と開発が順調に進む『64大相撲』の最新情報をお届け。新事実も続々発覚!!

マスターロムの完成で全貌が判明！

ヘクセン

GAMEBANK

ゲームバンク

N64	11月発売予定	アクション
		―
	価格未定	コントローラパック（1）
		コントローラパック対応
		―

海外産3Dアクション日本版がついに完成！

『ドゥーム』シリーズを手がけた、米国id ソフトウエア社の3Dアクション。内容は以前の紹介時から大きな変更はないが、画面上に表示されるメッセージが英語から日本語に直されるなど、ユーザーフレンドリーになっている。

『ドゥーム64』クリエイターによる新たな世界!!



⬇プレイヤーキャラは3種類。それぞれ攻撃方法や各パラメータの配分が異なる



⬇半魚人など神話・伝説がモチーフのモンスターも数多く出現する

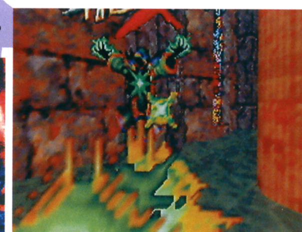


⬆素手でモンスターを倒す戦士。専用の武器を見つければ装備も可能だ

ダンジョンの種類は約30種類存在する

戦士・魔術師・僧侶の中からプレイヤーキャラを選んだら、ダンジョンでの冒険が始まる。おびただしい数のモンスターやトラップが待ち構えているが、役立つアイテムも点在している。脱出口を抜ければクリアだが、地形や敵の種類が異なるダンジョンが約30種類用意されているので先は長いぞ。

トラップも巧妙に…



⬆魔法による遠距離攻撃はプレイヤーキャラだけの専売特許ではない。当然ながら、敵にも魔法を使うヤツがいる



⬆隠し扉の向こうには敵がいることが多い

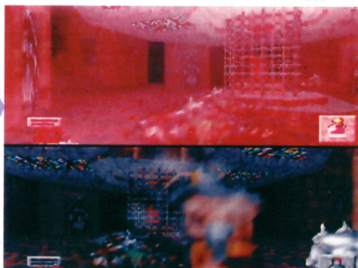


⬆毒入りのビンを投げて敵を撃破。発生した毒の霧がひいてから進もう

人間性が問われる？注目の多人数プレイ

4人まで参加可能なモードは2種類。全員が敵同士で、誰かが脱出口に入るまでにより多くの相手を倒せば勝ちとなる「デスマッチモード」と、助け合いながら脱出口を目指す「協力モード」の2つだ。両モードとも画面構成は同じで、参加人数により分割される。

協力して進むか敵同士として戦うか



⬇2人プレイ時は上下2分割の画面で進行する

やんのかコラ！



➡3人以上は4分割画面。対戦では相手の画面をチェックすることも必要となる

©Hexen Raven Software Corporation. All Rights Reserved. Id Software Code licensed for use in Hexen/Id Software, Inc. All Rights Reserved. Published by Id Software, Inc. Distributed by GAMEBANK Corporation, under sublicense from GT Interactive Software Corpo. Hexen for N64 developed by Software Creations(Holdings)Limited for Id Software, Inc.

完成を目指し着実に内容を拡充！

64大相撲

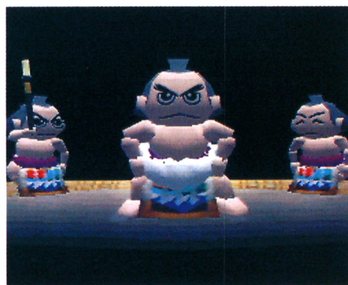
N64	11月発売予定	相撲
		未定
		コントローラパック（1）
	予価7980円	振動パック対応
		未定

BOTTOM UP

ボトムアップ

先月号で概要を紹介したばかりの『64大相撲』だが、サンプルロムによるプレイで新たな事実が判明！ 力士の数や技の出し方、演出など多岐にわたって内容のグレードアップが図られていたのだ。今回は、この新事実を5つに分けて、詳細に報告していくぞ。

グレードアップが図られた5つのポイントをチェック



最新バージョンのオープニングデモだ



しこ名にルビがつき読みやすくなった

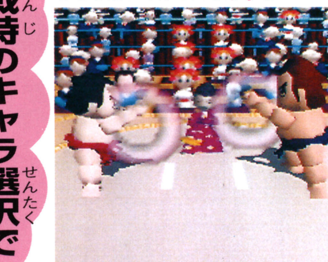
その壱 登場する力士の数が46人に増加

以前の記事で力士の数は38人と報じたが、さらに8人の力士が追加されていることが分かった。バリエーションの充実により、持ちキャラを決める楽しみも増えた!?

対戦時のキャラ選択で迷うことになるかも!?



各力士の心、技、体のパラメータや持ち技を1つ1つチェック。誰を使おうかな



2人同時に猫だまし！ 組み合わせしだいではこんな珍事も



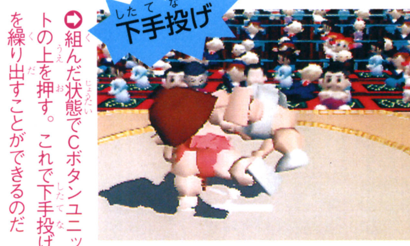
技のレパートリーは力士によって異なる。持ち技を確認してから選択

その弐 技を出すのはCボタンユニット

決まり手はもちろん、通常技の種類も数多く存在する相撲。この膨大な技をいかにして繰り出すかが興味の尽きないところだが、なんとCボタンユニットですべての技を出せることが判明した。もちろん、ただボタンを押せばいいというわけではない。仕切り時や相手との距離、または組んでいるときなど状況に応じてCボタンユニットの上下左右を使い分けることで多彩な技が出せるのだ。



相手と組んだ状態でCボタンユニットの右を押すと寄ることができる。そのまま寄り切れ！



組んだ状態でCボタンユニットの上を押す。これで下手投げを繰り出すことができるのだ

Cボタンユニットをフル活用して技を出せ！

その参 状況に連動した実況が流れる！

ストーリーモード、対戦モードとも取り組み時は実況中継が入ることになったぞ。取り組みの状況をリアルタイムで実況してくれるのだが、これがなかなか細かく分かれていて凝った作りになっているのだ。テレビで実際に相撲を見ているような臨場感があるぞ。ちなみに、ストーリーモードで力士のしこ名を変えると実況はナシ。

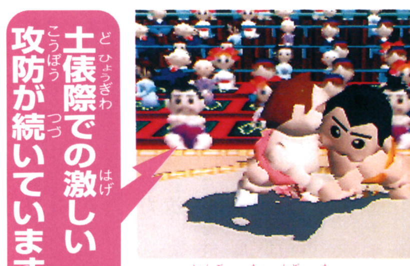
両者、気合い充分！



残った、残った

もうホントにしゃべりまくり。同キャラ対戦の場合は区別がつかなくなるけどネ

土俵際での激しい攻防が続いています！



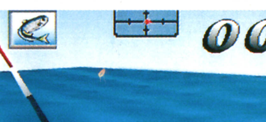
この直後、投げ技で投げられ「おぉっと、投げ技かァ〜!?」と続いた…

©BOTTOM UP

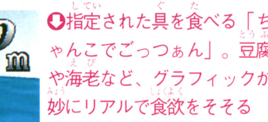
現在開発中…

⬇ミニゲーム選択画面。な、なんと５種類に増えている!!　この力こぶマークに何の意味が？





⬆時間内にできるだけ多くの魚を釣る「ＦＩＳＨでごっつぁん」。針につけるエサの選択や遠投などによって大物がかかることもある



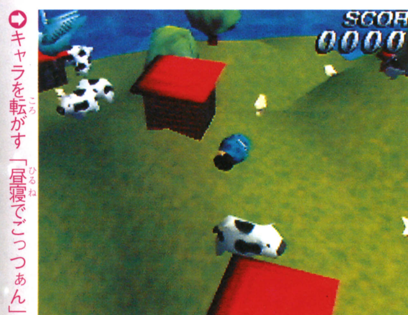
⬇指定された具を食べる「ちゃんこでごっつぁん」。豆腐や海老など、グラフィックが妙にリアルで食欲をそそる

その四 ミニゲームに新ゲーム追加！

ストーリーモードで各場所の終了後にプレイできるミニゲームは4種類のハズだった。しかし、最新版サンプルロムのミニゲームには、５種類の項目が用意されていたのだ！　開発中で詳細は未定だが、何かが増えることは確実だ。

新ゲームの内容は

ミニゲームは、ストーリーモードにおいて重要な役割を持っている。力士のスピードや技の数などに影響を与える心、技、体の成長値をアップさせることができるからだ。新ミニゲームは、力こぶのマークから察するに技に関わるものではないかと推測されるが…。



⬅キャラを転がす「昼寝でごっつぁん」



⬇本誌読者の原案による「ジャンプでごっつぁん」。落ちないように雲をわたれ



⬆技に関連するものだとすれば、「張り手でごっつぁん」なんてのも可能性高し

その伍 異なる特性を持つ8つの土俵

力士にとっての戦いの舞台、土俵は全部で8種類存在する。両国や名古屋、大阪、福岡は当然として、何らかの特性を持っている月や南極、砂漠、草原でも取り組みを行うことができるのだ！

何だかスゴイラインナップだゾ



⬆注意しないと滑ってしまいそうな南極の土俵。ギャラリーは流氷の上に乗っているペンギンさんたち!?

⬇草原の土俵にて。強風で草がたなびき、漆黒の闇に雷光が走る。時代劇の決闘シーンをほうふつとさせる





⬆実にバラエティ豊か。正統派の土俵もいいけれど、インパクトのある土俵も楽しい

力士の状態に影響

両国、名古屋、大阪、福岡はクセのない基本的な土俵といえる。対して、月面や南極、砂漠、草原はかなりアクが強い。例えば月面では投げ技が決めやすく、砂漠ではふんばりづらくなるというように、力士に影響を与えるのだ。

⬇砂漠での取り組みは体力的にキツイのか!?　両名ともに汗をかきまくって組み合っているぞ





⬆月面では体重が軽くなる!?　投げた相手が飛んでいく距離が通常より長いのだ

⬇無難に取り組みたいなら基本的な土俵で



土俵と技の関連

ストーリーモードで戦うライバル力士の中に、特定の土俵でのみ発動する技を持つ者がいることが明らかになった。南極でのみバックドロップ風の投げ技を繰り出す力士や、砂漠でのみ相手を片手で持ち上げて投げる豪快な技を使う力士の存在が確認されたのだ。

育成モード開発進行中！

前頭15枚目からスタートして横綱を目指すストーリーモードでは、自分の力士を成長させていくという楽しみを味わえる。50種類以上のイベントが、年間6場所で2年間のストーリーを盛り上げてくれるのだが、現在細かいバランスを調整中なので画面を出すことはできない。次号以降は公開できるようになるハズだ！

⬇山嵐が草原で使う「風車落とし」は、相手を回転させて逆さに落とす大技なのだ！





⬆雲海が砂漠で使う「日傘投げ」。捕まえた相手を軽々と持ち上げ、投げ飛ばす技だ

Jリーグ イレブンビート 1997

●あの有名なチームが使えるウル技を最速公開！

●隠しチームや日本代表チームを含めたチーム別攻略！

●高等テクニックを基本から細かくレクチャー

隠しチーム含む全選手データ掲載

公式完全攻略本

独占発売



10月24日(金)ごろ発売 予定価格980円 本体933円

発行：株式会社徳間書店／インターメディア・カンパニー

※お問い合わせは、株式会社徳間書店／インターメディア・カンパニーの販売部担当（03-3573-8613）までお願いします。

©HUDSON SOFT／J. LEAGUE OFFICIALLY LISENSED PRODUCTS／FOOTBALL ASSOCIATION OF JAPAN

GB期待の NEW FACE

育成のバリエーション大幅UP! 待望の通信機能も搭載!!

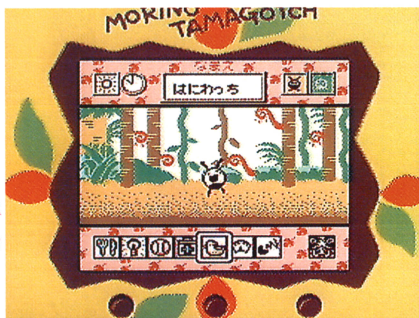
ゲームで発見!! たまごっち2

13色対応 GB	バンダイ	シミュレーション
	10月17日発売予定	内部バックアップ（1）
	予価4286円	——
		通信ケーブル対応
		——

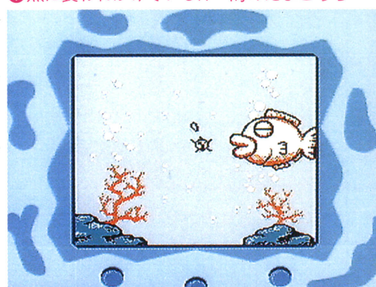
森と海のたまごっちがGBにやってきた

待望のGB版『たまごっち』第2弾には、本家の「海で発見!! たまごっち」と「森で発見!! たまごっち」から新キャラが大量に（種類の詳細はまだヒミツ♡）登場することが判明したぞ。基本的な育成システムは前作と同じなのだが、海と森とで食事内容などに違いを持たせており、前作との差別化が図られている。

フレームもおニュー♡

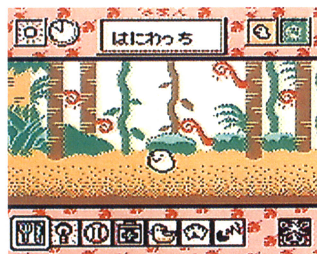


➡フレームのデザインは海と森のたまごっちに対応している。もちろんこれは森


⬇魚に襲われかけている!? 海のたまごっち

ミカチューを操作してたまごを見つけるのだ

前作ではハカセの研究所でもらうことのできたたまごだが、今回はもらうことができない。プレイヤーはミカチューを操作してフィールドマップを歩き、自力でたまごを見つけ出さなければならないのだ。たまごを発見したら、種類別に虫かごや水槽にたまごを移して育成を始めることができる。



⬆海のたまごっちなら水槽、森のたまごっちなら虫かごの中で成長を始める



⬇たまごを発見すると、この画面に切り替わる。たまごの種類もここで判明


⬆マップ画面では海や森、ハカセの研究所や競技場、ミカチューの部屋に行ける

食事のメニューやミニゲームも新しくなった

3匹同時育成が可能だった前作とは異なり、今回は2匹までしか同時育成ができない。しかし、海と森のたまごっちによる食事のメニューの違いや、新しいご機嫌アップゲーム、パラメータの細分化などさまざまな部分でパワーアップが図られており、全体としてみると育成のバリエーションが豊かになったといえる。プレイヤーがたまごっちに呼びかける機能が追加されている点にも注目だ。



⬇ごきげんアップゲームも一部リニューアル。これは神経衰弱っぽいけれど?



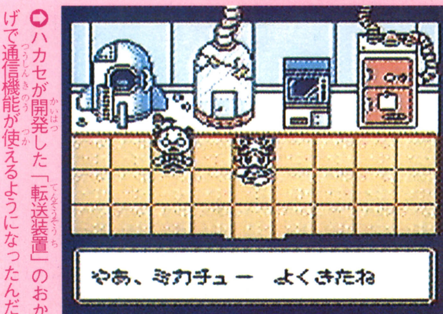
⬆ちなみにコレがメニューです。ミ…ミミズぅ!?



⬇うれしそうに食事にありついている海のたまごっち

通信ケーブルで対戦やキャラ交換ができる!

特筆すべき点は多々あれど、やはり注目すべきは通信機能の搭載だろう。通信ケーブルによってキャラデータのやりとりが可能となるので、友だちが途中まで育てたたまごっちを引き取って続きから育てたり、トレードすることもできる。また、自分のたまごっちと友だちのたまごっちを競技大会に出場させて、エキジビションマッチで対戦することもできるぞ。



➡ハカセが開発した「転送装置」のおかげで通信機能が使えるようになったんだ

競技大会のエキジビションマッチで対戦



⬆『2』での競技種目はどうなる!?

©BANDAI

13色対応 ゲームボーイギャラリー2

9月27日発売	任天堂
	バラエティ
3000円	—

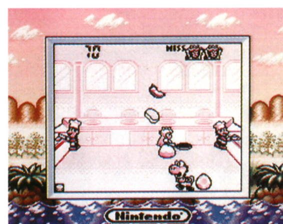
懐かしのG&Wシリーズ復活第2弾が登場!!

昔懐かしい…といっても10代の読者には、ハテ？ といった感じだろうが、その昔任天堂から発売されていたゲーム&ウォッチが、ゲームボーイソフトになっての復活第2弾!! しかも、1本に5つのゲームが入った大盤振る舞い。よみがえったゲームはかつての名作ばかり。マリオやドンキー、ピーチなど、任天堂キャラがゲーム画面の中を動き回るぞ。



いまモード

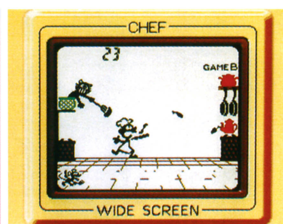
おなじみのキャラクタが、新画面で登場。ゲームのルールも、ゲーム&ウォッチのときとは、ちょっとだけアレンジしてある。



↑スーパーゲームボーイを使用すれば、カラフルな画面でゲームを楽しむこともできる

むかしモード

ゲーム&ウォッチの画面を完全再現。さらにピコピコ、チコチコと鳴り響く効果音も当時のまま。オールドユーザー感涙のモード。



↑モノクロの画面に、ピクチャーフレームが、ゲーム&ウォッチタイプになって、レトロさアップ!!

ギャラリーコーナー

各ゲームで2百点ごとに貰えるスターを集めると閲覧できる。ゲーム&ウォッチの歴史、各ゲームのヒントや音楽を聞くことができるぞ。

↑5つのゲームが、いつ、いくらで発売されたのかもギャラリーで確認できる

よみがえる5つのゲーム

パラシュート
飛空艇から、パラシュートで降りてくるキノピオやヨッシーを、ボートでキャッチ。キャラクタによって落下速度が異なるので注意しよう

ヘルメット
空から落下してくる障害物を避けながら右側の家に入る。いまモードでは、スイッチを押すと出現するコインを入手すると得点がアップする

シェフ
料理をフライパンで弾いて下に落ちないようにする。いまモードでは、こんがりと焼けた料理をヨッシーに食べさせていかなければならない

バーミン
襲いかかる敵をハンマーで叩いて倒す。いまモードでは、ヨッシーのタマゴを完全に割られてしまうとゲームオーバーになってしまう

ドンキーコング
ドンキーにさらわれたピーチを助けるゲーム。最上階のスイッチをオンにして、タイミング良くリフトに飛び移らなければならない

13色対応 コナミGBコレクションVol. 1

9月25日発売	コナミ
	バラエティ
3980円	—

コナミの名作4本が1本に詰まった逸品

過去に発売されたコナミの名作4本が1本で楽しめる、うれしいシリーズの第1弾。『グラディウス』『ドラキュラ伝説』『コナミレーシング』『コントラ』の、4つのゲームが遊べるぞ！

詩織ちゃん登場！

↑ゲームセレクト画面では、今やコナミの顔(?!)となった藤崎詩織ちゃんがご案内！

グラディウス

コナミのシューティングといえばコレ。パワーアップカプセルで「ビッグバイパー」を強化しながら、敵を撃破せよ！

↑難易度の選択やステージセレクト、自機数の変更、連射オン、オフなどの便利機能がついているぞ

ドラキュラ伝説

GBの『ドラキュラ』シリーズの第1作。唯一の武器であるムチで、現れる敵を倒しながら進んでいくアクションだ。

↑ステージ数は全部で4つ。城に潜むドラキュラを倒すのだ。ムチは3段階までパワーアップが可能

コナミレーシング

全16戦を走り抜いてワールドチャンピオンを目指すレース。視点は見下ろし型。自分でマシンのセッティングが可能だ。

↑カテゴリーは3つ。マシンは、エンジンやトランスミッションなど、4部品について設定できる

コントラ

マシンガン攻撃とジャンプを駆使して進んでいくアクション。横視点と見下ろし視点の、2種類のステージがあるぞ。

↑全5ステージで構成。武器のマシンガンは、アイテムを取ることで弾丸の種類や飛び方が変化する

©Nintendo・KONAMI All Rights Reserved.

メダロット

13色対応

11月発売予定	イマジニア
	RPG
3980円	通信対戦可能

カブトとクワガタの2バージョンで発売!!

メダロットにパーツを組み合わせて強化していく、通信対戦が可能なゲーム。メダロットには、カブトとクワガタの2つのタイプがあり、ソフトによって異なるぞ。

ロボットを強化する!!

主人公は、冒険を進めながら、より強力な脚部や腕部のパーツを集めていく。また、メダロットの機動に必要なメダルを集めるのも楽しみの1つ。メダル同士は掛け合わせることで、まったく新しいメダルになり、メダロットをパワーアップさせることができる。



パーツの種類は約240種類。組み合わせのパターンは6億種類以上!!

通信でロボットを対戦



メダルやパーツの奪い合いも可能



戦闘で経験値を稼いで、メダルのレベルをアップさせていこう!!

おやつクイズもぐもぐQ

13色対応

9月26日発売	スターフィッシュ
	その他
3500円	―

お菓子好き必見の難問、珍問が満載

お菓子にまつわる問題のみで構成される、ステージクリアタイプのクイズゲーム。モノがお菓子だけに甘くみてしまいがちだが、語源や構造、材料などに関するカルトな問題も数多く登場し、一筋縄ではいかない作りになっている。

6つのジャンルに挑戦!

6つのステージは、「チョコレート」、「ビスケット」、「チョコ菓子」、「飴・ガム」、「スナック」、「その他菓子」というジャンルに分けられている。各ステージにはボスがいるが、クリアすれば問題のパスが可能になるチョコなど便利なアイテムを手に入れることができる。さらに、心理テストを楽しむこともできるぞ。



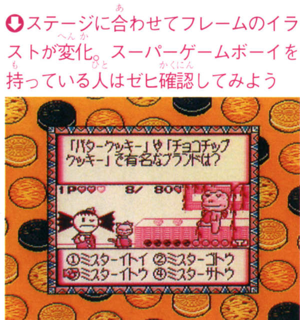
お菓子の商品名はすべて実名! プレイしていると本物が欲しくなる…

心理テストもある!?



ステージクリアのオマケだが、専門家に依頼して作られた本格的なものらしい

ステージに合わせてフレームのイラストが変化。スーパーゲームボーイを持っている人はゼヒ確認してみよう



最新5タイトルを超先取り公開!

●コナミがGB『ドラキュラ』シリーズ最新作『悪魔城ドラキュラ～漆黒たる前奏曲～』を発表。シリーズにそったアクションで、今回は「ソニア・ベルモンド」という美少女が主人公だ。武器はムチをメインに、ソウルウェポンという特殊武器も用意。さらにバーニングモードという攻撃もある。12月4日発売予定で3980円だ。

●おなじくコナミが『ゴエモン』シリーズの最新タイトル『がんばれゴエモン～黒船党の謎～』を発表。見下ろし視点のフィールドを進んでいくアクションで、全5章仕立て。各章のボスとはミニゲーム+アクションで対決するぞ。12月4日に3980円で発売予定。

●アトラスが"プリクラ"をモチーフにしたRPG『プリクラポケット』を発表。プレイヤーは「プリクラ学園」の生徒となり、伝説のプリクラクイーンの謎を解くべく、さまざまなイベントをこなしてプリクラを集めていくのだ。発売は10月17日、価格は3980円の予定だ。

●イマジニアが「サンリオうらないパーティー」を発表。何年何月何日(過去未来問わず!)の運勢を占う「うらないモード」と、誰かさんと誰かさんの相性を判断する「あいしょうモード」があるぞ。発売時期は今冬、価格は未定だ。

●ビクターインタラクティブソフトウェア(パック イン ソフト)が『牧場物語GB』を発表。SFC版のリメイクで、作物や家畜を育てて牧場を経営していくシミュレーションだ。今回は通信ケーブルで動物の交換が可能。さらに、電源オフ時もゲームを進められる機能を搭載しているとのことだ。発売日や価格は未定。

牧場物語GB


GB版は、さまざまな条件をクリアして牧場を広くするのだ

サンリオうらないパーティ



運勢はバッドばつ丸、相性はハローキティが占ってくれるぞ

プリクラポケット



町で情報を収集しながら、プリクラをどんどん集めるのだ!

がんばれゴエモン～黒船党の謎～


プレイキャラはゴエモン、エビス丸、サスケから選択できる

悪魔城ドラキュラ～漆黒たる前奏曲～


時代設定はシリーズ中でももっとも古い、西暦1400年前後

©Imagineer Co., Ltd. ／NATSUME Co., Ltd. ／原作・イラスト ほるま・りん／制作協力（株）講談社コミックボンボン編集部・STARFISH INC.・KONAMI
All Rights Reserved.・ATLUS LTD・サンリオキャラクター©'76,'93,'97,SANRIO Co., Ltd. ／Imagineer Co., Ltd.・Victor Interactive Software Inc.

超ウルトラ技（ちょうウルトラテクニック）

CHO ULTRA TECHNIC

同一キャラでチーム編成できるウル技を紹介。超必殺技を好きなときに使えるぞ。



金

ゲームボーイ

同一キャラでチームバトル

熱闘ザ・キング・オブ・ファイターズ'96

石川県／須田哲夫クン

チームバトルをプレイするときに、同じキャラでチームを組めるウル技が発見された。しかも、超必殺技がいつでも使えるようになるオマケつきだぞ。

ゲームを始めて、メーカーのロゴが表示されているときに、Ⓐ、Ⓑを押しながらセレクトを押そう。このとき、効果音が鳴ればコマンド入力は成功。このあとチームバトルを始めると、同じキャラだけでチームを組めるようになっているのだ。

また、このコマンドを入力すると、パワーゲージが自動的にたまっていくうえに、いつでも超必殺技を出せるようになっている。しかも、パワーゲージが最大にたまっていると、各キャラの必殺技が強化版のものとなり、攻撃力アップや多段ヒットなどの効果が追加されるのだ。このウル技で、これまで以上の熱闘を繰り広げよう。

ⒶとⒷを押した状態でセレクトを押す

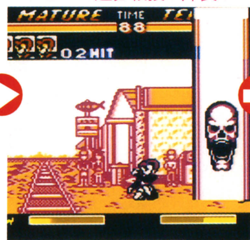


⬆ゲームを始めてすぐ、タイトルが出るまえのこの画面でコマンドを入力



⬆なんと、同じキャラだけでチームバトルができる。得意なキャラでチームを組もう

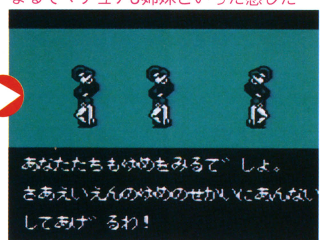
⬇ゲージがたまっていないのにマチュアの超必殺技が炸裂！





⬆通常は3ヒットのパワーゲイザーが、強化版なら10ヒット

⬇もちろん勝利画面でも3人いっしょ。まるでマチュア3姉妹といった感じだ



技彦のMiniサポート



強化される必殺技

上のウル技を使うと、アテナの必殺技には特別な効果が追加されます。まず、サイキックテレポートが空中でも出せるようになり、ジャンプの途中からでも相手の背後へ移動できるようになります。

もうひとつはクリスタルシュートです。アテナがビットを空中に構えたらⒷを押したまま、アテナが右向きの場合は十字ボタンを左回りに、左向きなら逆に回してみましょう。ビットが大きくなって威力が格段にアップしますよ。



⬆ここまで大きなビットを投げれば、敵もよけられませんね



⬆空中ならテレポートの途中で敵に止められずにすみますよ

銀 ニンテンドウ64
温泉で体力回復
がんばれゴエモン～ネオ桃山幕府のおどり～
徳島県／西田修一クン

お金を遣わずに体力を回復できる場所が発見されたぞ。

まず、イヨにある道後温泉へ行き、エビス丸の「ちびエビスンの術」を使って、入口の左にある小さな穴から中へ入る。そのあと、通路に沿って奥へ進むと温泉のある場所に着くので、キャラを温泉の中に入れてZトリガーを押し、ふせた状態にしよう。この状態のまましばらく待っていると、無料でキャラの体力を回復することができるぞ。なお、「ちびエビスンの術」は、ざぜん町にある金キラ寺で修行すると使えるようになる。



道後温泉の入口。でも、ここからは中へ入ることができない



「ちびエビスンの術」を使って、小さな穴から中へ入ろう



奥へ進むと、このように温泉がある。ここでしばらくふせていると…



体力が回復するぞ。しかも無料だ

銀 ゲームボーイ
エキジビションマッチ
熱闘ザ・キング・オブ・ファイターズ'96
千葉県／遠藤良柄クン

まず、レベルをノーマルかハードに設定し、チームバトルを始める。このとき、下の表で示したようにチームを編成すると、ゲーニッツを倒したあとに特別デモが始まり、チーム内で2対1に分かれて闘うエキジビションマッチが始まるぞ。

なお、この試合では、ゲーニッツを倒したキャラのいる側のチームを操作することになる。また、この試合が終了すると、勝敗にかかわらずエンディングが始まる。



下の表のようなチーム編成でゲーニッツを倒すと、特別デモが始まる



京＆ちづる対オロチの血が暴走した庵のエキジビションマッチの始まりだ

特別なチーム編成
草薙京・八神庵・神楽ちづる
八神庵・マチュア・レオナ
テリー・アンディ・ギース
リョウ・ロバート・ビッグ
草薙京・テリー・リョウ
ギース・クラウザー・ビッグ

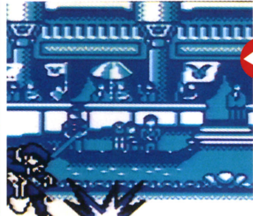
銅 ゲームボーイ
おかしな八稚女
熱闘ザ・キング・オブ・ファイターズ'96
岩手県／菅野賢治クン

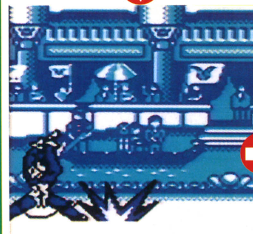
庵の超必殺技、八稚女が通常とは異なる動きになるぞ。

まず、庵を選んでゲームを始め、体力ゲージが点滅していて、パワーゲージがMAXIMUMになった状態にする。この状態になったら、相手からなるべく離れて弱の闇払いを出し、その直後に八稚女を出してみよう。すると、ダッシュした庵が闇払いを追い越してしまい、先に八稚女がヒットして庵の連続攻撃が始まる。ところが、八稚女の途中で闇払いが追いついて相手にヒットすると、相手が吹っ飛び距離が離れてしまう。このとき、八稚女が中断してしまった庵の頭上に「?」と表示されて、庵が暴れだしてしまうのだ。



庵の体力ゲージが点滅していて、パワーゲージもMAXIMUMになった


まず、相手からなるべく離れて、弱の闇払いを出そう


闇払いの直後に、急いでコマンドを入力して八稚女を出す


すると、庵が闇払いを追い越してしまい、先に八稚女がヒット


そして、八稚女の途中で闇払いがヒットし、相手は吹っ飛ぶ



八稚女の途中で相手が消えて、呆然とする庵

©SNK／TAKARA・KONAMI

みんなの伝言板

実況パワフルプロ野球4 **その1** サクセスモードで選手が順調に育つと、僕の人生もこうあってほしいものだとつくづく思う（大阪府／西川正嘉さん・22歳）。**その2** 主力の出入りが激しかった阪神のデータを作り直しています（兵庫県／栗原聡太郎クン・14歳）。**スターフォックス64** ふ、ふ、ふ、ついにファルコにほめられたわ。最初は怒られてばかりだったけど、それも今ではいい思い出ね（愛知県／山崎真樹さん・29歳）。



ニンテンドウ64

隠しパスワード

ドゥーム64

神奈川県／大原正敏クン

オプション画面で「パスワード」を選び「?TJL BDFW BFGV JVVB」と入力しよう。すると、ポーズオプション画面に「Features」という項目が追加され、下で紹介しているさまざまな効果を得られるようになるのだ。

この「Features」で選ぶ項目のうち「WARP TO LEVEL」は、3Dスティックの左右で行きたいステージを選び、Cボタンユニットのいずれかのボタンを押すとそのステージが始まる。そのほかの項目は、Cボタンユニットのいずれかのボタンで項目を選択することで効果が現れる。



⬆このパスワードの入力に成功すると、直後にステージ1が始まる



⬇ポーズメニューを表示させて、「Features」を選ぶと新たな項目が出現する

WARP TO LEVEL



通常の24ステージと上級者用の3ステージを自由に選択できる

INVULNERABLE



敵の攻撃やトラップによるダメージを受けても体力が減らない

HEALTH BOOST&WEAPONS



この2つの項目は、体力、残弾数がそれぞれ最大値まで回復する

MAP EVERYTHING



ステージ全体がオートマッピングされたマップを見られる



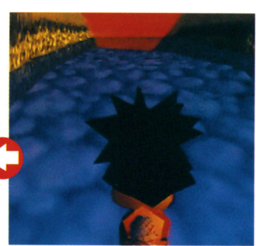
ニンテンドウ64

エビス丸、夕陽に散る

がんばれゴエモン～ネオ桃山幕府のおどり～

和歌山県／工藤克美クン

ざぜん町の金キラ寺で修行して、エビス丸が「ちびエビスンの術」を使えるようになったら、ざぜん町を流れるかも川の上流へ行こう。ここには滝のようになっている場所があり、通常はそれ以上進むことができない。ところが、エビス丸の「ちびエビスンの術」を使ったあと、滝の方へ3Dスティックを倒してAボタンを連打すると、エビス丸がどんどん滝を昇っていくのだ。さらに、滝を昇った先へと進んでいくと滝が無くなり、エビス丸が夕陽に向かって空中遊泳をしてしまう。なお、この状態はしばらくすると元に戻る。



⬆かも川の上流にある滝。通常はここから先へは進めない



⬇ここでエビス丸の登場。「ちびエビスンの術」を使って小さく変身



⬆体は小さくても、パワーあふれる泳ぎでどんどん滝を昇っていくエビス丸



⬇そして、ついに空へ。エビス丸が夕陽に向かって飛び去っていく…



ニンテンドウ64

おれはインパクト!!

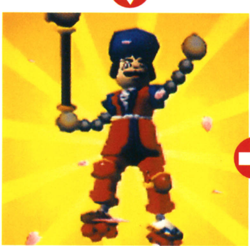
がんばれゴエモン～ネオ桃山幕府のおどり～

東京都／菅原浩一クン

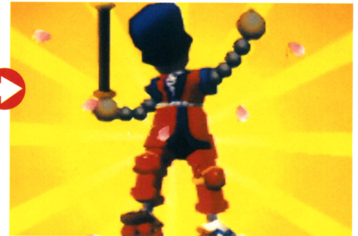
まず、ゴエモンがほら貝を吹いてゴエモンインパクトを呼ぶシーンまでゲームを進める。このとき、ゴエモンインパクトへの搭乗デモがあるが、このデモの最後の部分でゴエモンインパクトの全身が表示されたときに、3Dスティックでゴエモンインパクトの頭を自由に動かすことができるのだ。3Dスティックの左右で頭を左右に回転、上下で頭の位置を上下に少しだけ可動させることができるぞ。



⬅まず、ほら貝でゴエモンインパクトを呼ぶシーンまでゲームを進める



⬆デモの最後の部分で、3Dスティックを倒してみると…



⬇このように、3Dスティックに合わせてゴエモンインパクトの頭がぐるぐると動くぞ

次号のファミマガ64は、10月21日(火曜)発売です。

銅 ニンテンドウ64

ミラーコース出現

マルチレーシングチャンピオンシップ
静岡県／丸山敬クン

まず「チャンピオンシップ」を選び、全3コースですべて1位を獲得する。さらに「マッチレース」を選び、3つのコースすべてにおいてライバルカーに勝つ。すると、隠しカー「ハンニャ」が使えるようになる。この状態になったら、再び「マッチレース」の3コースすべてでライバルカーに勝とう。このあと「コースセレクト」を選ぶと、それまでの3コースを左右反転させたミラーコースが走行可能になっているぞ。

「チャンピオンシップ」をクリアしてから、「マッチレース」を選ぼう

「マッチレース」において、ライバルカーに勝つ。これを2回繰り返すと…

コースのつくりが左右反転している、ミラーコースを選べるようになるのだ

銅 ゲームボーイ

ワイルドワイバーン登場

スーパービーダマン ファイティングフェニックス
愛知県／加藤孝幸クン

マイビーエディットで選択できるボディのタイプに、キャラバンモードのライバル、ガンマの愛機であるワイルドワイバーンが追加されるウル技だ。

まず、タイトル画面でセレクトを3回、Ⓑを3回、十字ボタンの右を3回、スタートの順に押し、ゲームを始めよう。このあとJBA研究所へ行くと、ドクター多摩野に「ガンマビー」をもらうことができるぞ。この「ガンマビー」を持っている状態でマイビーエディットをすると、ボディのタイプにワイルドワイバーンを選択できるのだ。

タイトル画面で左のコマンドを入力する

セレクトを3回、Ⓑを3回、十字ボタンの右を3回、スタートの順に押す

JBA研究所でドクター多摩野に「ガンマビー」をもらえるぞ

「ガンマビー」があると、マイビーをワイルドワイバーンにできる

銅 ゲームボーイ

5人の隠しキャラ

熱闘ザ・キング・オブ・ファイターズ'96
北海道／佐久間俊明クン

タカラのロゴ表示中にセレクトを20回押そう。すると音がして、ゲーニッツとミスターカラテを使えるようになる。また、このときキャラ選択画面で庵、レオナ、ちづるにカーソルを合わせてスタートを押すと、裏モードの3人を、選べるようになる。ミスターカラテの技は、下の表のとおり。また、裏・庵と裏・レオナの2人は、通常の技に表の必殺技が追加される。

タカラロゴの表示時間は短いので、セレクトを連打するとよい

セレクトを20回押す

ミスターカラテ登場。今まで選べなかったゲーニッツも使用可能

庵、レオナ、ちづるのいずれかにカーソルを合わせてスタートを押す

裏モードの3人は、パネルの顔が通常とは違った表情になっている

ミスターカラテの超必殺技、龍虎乱舞が庵に炸裂。30ヒット以上する荒技だ

コマンドはキャラが右向きのときのもので、＋はボタンの同時押しを示します。また、☆印は超必殺技です。

必殺技一覧

キャラ名	必殺技名	コマンド
ミスターカラテ	虎煌拳	↓↘→＋Ⓑ
	飛燕疾風脚	↓↙←＋Ⓐ
	極限流連舞拳	接近して←↙↓↘→＋Ⓑ
	暫烈拳	←↙↓↘→＋Ⓐ
	翔乱脚	→↘↓↙←＋Ⓑ
	☆覇王至高拳	→←↙↓↘→＋Ⓑ
	☆龍虎乱舞	↓↘→↘↓↙←＋Ⓑ
裏・レオナ	追加必殺技	接近して→↘↓↙←＋Ⓑ
	☆追加必殺技	↓↘→↘↓↙←＋Ⓑ
裏・庵	☆追加必殺技	↓↙←↙↓↘→＋Ⓐ

©DOOM Id software,Inc. All Rights Reserved.Distributed by GAMEBANKCORPORATION under sublicense GT Interactive Software Corp.,under sublicense from Midway Home Entertainment,Inc.MIDWAY is a registered trademark of Midway Games Inc.Used by permission.All other trademarks are the property of their respective companies.・KONAMI・HUDSON SOFT／今賀　俊／小学館／TAKARA・Genki Co.,Ltd.／Imagineer Co.,Ltd.・SNK／TAKARA

●この号のウル技に関する質問は、休日を除く月曜から金曜の午後4〜6時（022-213-7555）にお願い致します。

木コイン

ゲームボーイ 簡単必殺技＋α

熱闘ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 宮崎県／池田勇気クン

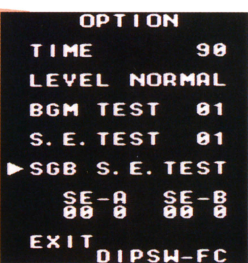
タカラのロゴ画面で、Ⓐ、Ⓑ、十字ボタンの左を押しながらセレクトを30回押す。すると、ゲーム中にⒶとセレクトを同時に押すだけで必殺技、Ⓑとセレクトを押すだけで超必殺技が出せるぞ。また、スーパーゲームボーイでプレイしている場合は、オプションにサウンドテストが加わる。

タカラロゴの表示中にⒶ、Ⓑ、十字ボタンの左を押したままセレクトを30回押す



サウンドテストも

面倒なコマンド入力なしで、お手軽に必殺技が出せるのだ

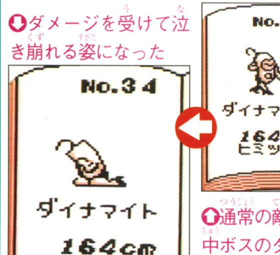


追加されるサウンドテスト。高音質のサウンドが楽しめる

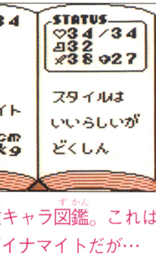
ゲームボーイ 図鑑のおまけ

ディノブリーダー 東京都／吉田宏明クン

メニュー画面から「敵キャラ図鑑」を選んで見るときに、セレクトを押しながらページをめくってみよう。すると、いつもとは違って、敵が戦闘中にダメージを受けたときのグラフィックが表示されるぞ。



ダメージを受けて泣き崩れる姿になった



通常の敵キャラ図鑑。これは中ボスのダイナマイトだが…

ニンテンドウ64 最初から隠しカー

マルチレーシングチャンピオンシップ 東京都／山口博美クン

「VS RACE」を選んだら、シャッターが閉じているガレージの前でBボタンを押そう。すると、マッチレースをクリアしなければ使えない2台の隠しカーを選んで対戦できる。



2台の隠しカーは性能も抜群。対戦も盛り上がるぞ



シャッターが閉じているのに車を選べる

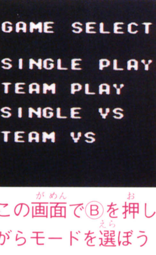
ゲームボーイ COM対戦

熱闘ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 大阪府／岡田優一クン

ゲームセレクト画面でⒷを押しながらモードを選ぶと、キャラ選択画面のカーソルがCOMになる。このあとキャラを決定すると、コンピュータどうしの対戦プレイを見られるぞ。



画面左上の表示がCOMに。あとはのんびり観戦だ

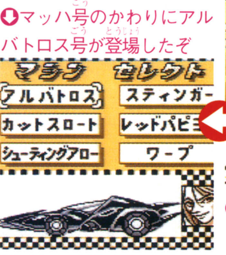


この画面でⒷを押しながらモードを選ぼう

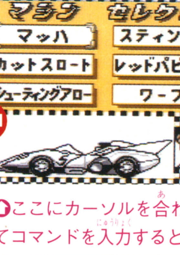
ゲームボーイ アルバトロス号を使う

マッハGO! GO! GO! 岐阜県／山本大輔クン

マシンセレクト画面でマッハ号にカーソルを合わせて、右、上、上、左、下、下、セレクトの順に押そう。すると、響剛のライバル、クラウスの乗るアルバトロス号でゲームを始めることができるのだ。



マッハ号のかわりにアルバトロス号が登場したぞ



ここにカーソルを合わせてコマンドを入力すると…

超ウルトラ技大募集!!

このコーナーでは、みんなからのウル技情報を募集しているぞ。ウル技を見つけたら、キミの郵便番号、住所、名前（フリガナ）、年齢、電話番号、そして技のくわしいやり方を、下の例のようにはっきり書いて送ってほしい。ちなみに同じ内容の技が送られてきた場合、ハガキは消印、FAXは通信時刻をチェックして、一番早く送ってくれた人を採用している。また新しいゲームの技ほど、採用の可能性がグ〜ンと高くなるぞ。採用された人には、下に示した賞金・商品をプレゼントするので、ドシドシ投稿してくれ！

●技のランクと賞金・賞品●

金コイン	1万円＋ファミマガ64特製記念品
銀コイン	5千円＋ファミマガ64特製記念品
銅コイン	3千円＋ファミマガ64特製記念品
木コイン	千円分の図書券

ハガキ

↓うら
・ゆうびんばんごう
・じゅうしょ
・なまえ（フリガナ）
・とし
・でんわばんごう
・技の内容

↓おもて
50円
980-□□
仙台市青葉区二日町6-7
TIMファミマガ64編集部
ウル技係
☆ハード（ニンテンドウ64、スーパーファミコン、ゲームボーイなど）
☆ゲームタイトル

FAXの場合は24時間OK!

FAX番号 022-213-7535

©SNK／TAKARA・J・WING・Genki Co.,Ltd.／Imagineer Co.,Ltd.・TOMY／タツノコプロ／テレビ東京

'97年秋版

10月2日ごろ発売

超絶大技林

大入

ウル技全機種

ニンテンドウ64　スーパーファミコン
バーチャルボーイ　プレイステーション
ファミコン　ゲームボーイ　ゲームギア
サターン　メガドライブ　ネオ・ジオ
PC-FX　PCエンジン　3DO

10900技以上！

予定価格
990円
（税込）

発売：株式会社徳間書店／インターメディア・カンパニー

＊お問い合わせは、株式会社徳間書店／インターメディアカンパニーの販売部担当(03-3573-8613)までお願いします。

気になるソフトの発売日はいつ!?

新作ソフトカレンダー

カレンダーの見方

発売日	タイトル	メーカー	価格	アンケート番号
9月22日	スーパーファミマガ64DD	TIM	9800円	7777

●赤字は初登場、青字は発売日に変更のあったものです。●価格は特に表記のないものは税別、（込）は税込みです。●タイトル前に［13色］とあるのはスーパーゲームボーイの13色モード対応のもの、［64DD］とあるのはNINTENDO64ディスクドライブ専用予定のものです。●タイトル右側にある4ケタの番号はP.82のアンケートに対応しています。

ニンテンドウ64

発売日	タイトル	メーカー	価格	番号
9月26日	爆ボンバーマン	ハドソン	6980円	0001
10月24日	Jリーグイレブンビート1997	ハドソン	6980円	0002
下旬	ぷよぷよSUN64	コンパイル	6800円	0003
未定	HEIWAパチンコワールド64	アムテックス/ショウエイシステム	8500円	0004
11月中旬	プロ麻雀 極64	アテナ	6800円	0005
28日	森田将棋64	セタ	9800円	0006
	ワイルド チョッパーズ	セタ	8800円	0007
	ファミスタ64	ナムコ	6800円	0008
未定	飛龍の拳ツイン	カルチャーブレーン	6980円	0009
	ヘクセン	ゲームバンク	未定	0010
	カメレオン・ツイスト	日本システムサプライ	未定	0011
	ヨッシーアイランド64	任天堂	未定	0012
	64大相撲	ボトムアップ	7980円	0013
12月5日	トップギア・ラリー	コトブキシステム（ケムコ）	6980円	0014
上旬	64で発見!!たまごっち みんなでたまごっちワールド(仮称)	バンダイ	6800円	0015
下旬	スペースダイナマイツ	ビック東海	未定	0016
未定	バーチャル・プロレスリング 64	アスミック	未定	0017
	スノボキッズ	アトラス	7900円	0018
	ハイパーオリンピック イン ナガノ64	コナミ	未定	0019
	遙かなるオーガスタ MASTERS'98	T&Eソフト	未定	0020
	ゼルダの伝説64（ロム版）（仮称）	任天堂	未定	0021
	ディディーコングレーシング（仮称）	任天堂	未定	0022
	ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー 電流イライラ棒	ハドソン	未定	0023
'98年3月未定	超時空要塞マクロス Another Dimension（仮称）	トミー	未定	0024
	[64DD] シムシティ64（仮称）	任天堂	未定	0025
	[64DD] ポケットモンスター(仮称)	任天堂	未定	0026
	[64DD] MOTHER3（仮称）	任天堂	未定	0027
	[64DD] マリオペイント64（仮称）	任天堂	未定	0028
	SONIC WINGS ASSAULT	ビデオシステム	未定	0029
発売日未定	エアロゲイジ	アスキー	未定	0030
	エルテイル（仮称）	イマジニア	未定	0031
	キラッと解決! 64探偵団	イマジニア	未定	0032
	シムシティ2000（仮称）	イマジニア	未定	0033
	スノースピーダー	イマジニア	未定	0034
	超空間ナイター プロ野球キング2	イマジニア	未定	0035
	ファイティングカップ（仮称）	イマジニア	未定	0036
	忍たま乱太郎64（仮称）	カルチャーブレーン	6980円	0037
	走れぼくの馬（仮称）	カルチャーブレーン	6980円	0038
	ウエイン・グレツキー・3Dホッケー	ゲームバンク	未定	0039
	ブレードアンドバレル	コトブキシステム（ケムコ）	未定	0040
	悪魔城ドラキュラ3D（仮称）	コナミ	未定	0041
	NBA IN THE ZONE'98（仮称）	コナミ	未定	0042
	G.A.S.P!!~Fighters'NEXTream~	コナミ	未定	0043
	実況Jリーグパーフェクトストライカー2（仮称）	コナミ	未定	0044
	実況パワフルプロ野球5（仮称）	コナミ	未定	0045
	ハイブリッドヘブン	コナミ	未定	0046
	レブ・リミット	セタ	未定	0047
	Cu-On-Pa	T&Eソフト	9800円	0048
	キャバリーバトル3000	日本システムサプライ	未定	0049
	ウルトラドンキーコング（仮称）	任天堂	未定	0050
	F-ZERO 64（仮称）	任天堂	未定	0051
	カービィのエアライド（仮称）	任天堂	未定	0052
	クリエイター（仮称）	任天堂	未定	0053
発売日未定	ゴルフ（仮称）	任天堂	未定	0054
	コンカーズクエスト（仮称）	任天堂	未定	0055
	[64DD] シムコプター64（仮称）	任天堂	未定	0056
	ジャングル大帝（仮称）	任天堂	未定	0057
	[64DD] スーパーマリオ64 2（仮称）	任天堂	未定	0058
	[64DD] スーパーマリオRPG2（仮称）	任天堂	未定	0059
	[64DD] ゼルダの伝説64（仮称）	任天堂	未定	0060
	[64DD] パイロットウイングス64 2（仮称）	任天堂	未定	0061
	バギーブギー（仮称）	任天堂	未定	0062
	バンジョー・カズーイ（仮称）	任天堂	未定	0063
	ピカチュウげんきでちゅう（仮称）	任天堂	未定	0064
	[64DD] ファイアーエムブレム64（仮称）	任天堂	未定	0065
	[64DD] ポケットモンスター64（仮称）	任天堂	未定	0066
	ボディハーベスト（仮称）	任天堂	未定	0067
	金田一少年の事件簿（仮称）	ハドソン	未定	0068
	新日本プロレス闘魂炎導 ~Brave Spirits~	ハドソン	未定	0069
	デュアルヒーローズ	ハドソン	未定	0070
	スーパーロボットスピリッツ	バンプレスト	未定	0071
	ミッション·インポッシブル	ビクターインタラクティブソフトウエア（パック イン ソフト）	未定	0072
	フライトシミュレーター（仮称）	ビデオシステム	未定	0073
	レースゲーム（仮称）	ビデオシステム	未定	0074
	トニックトラブル（仮称）	UBIソフト	未定	0075

スーパーファミコン

発売日	タイトル	メーカー	価格	番号
11月未定	同級生2	バンプレスト	7980円	1001
12月未定	爆球連発!! スーパービーダマン	ハドソン	未定	1002
発売日未定	クーリースカンク	ヴィジット	未定	1003
	ああっ女神さまっ（仮称）	KSS	10800円	1004
	マジックボール	プランニングオフィスワダ（POW）	6800円	1005

ゲームボーイ

発売日	タイトル	メーカー	価格	番号
9月25日	[13色] コナミGBコレクションVol.1	コナミ	3980円	2001
26日	[13色] 合格ボーイシリーズ⑦ 高校入試でる順 歴史年代あんきポイント240	イマジニア	2480円	2002
	[13色] 合格ボーイシリーズ⑦ 高校入試でる順 歴史年代あんきポイント240 スペシャルエディション	イマジニア	2980円	2003
	[13色] おやつクイズ もぐもぐQ	スターフィッシュ	3500円	2004
27日	[13色] ゲームボーイギャラリー2	任天堂	3000円	2005
10月1日	[13色] 合格ボーイシリーズ⑧ 高校入試でる順理科あんきポイント250	イマジニア	2480円	2006
	[13色] 合格ボーイシリーズ⑧ 高校入試でる順理科あんきポイント250 スペシャルエディション	イマジニア	2980円	2007
	[13色] Z会合格ボーイシリーズ② Z会究極の英熟語1017	イマジニア	2000円	2008
	[13色] Z会合格ボーイシリーズ② Z会究極の英熟語1017 スペシャルエディション	イマジニア	2980円	2009
	[13色] カードゲーム（ハッピープライスシリーズ）	ココナッツジャパンエンターテイメント	2980円	2010
	[13色] シーザースパレス（ハッピープライスシリーズ）	ココナッツジャパンエンターテイメント	2980円	2011
	[13色] フェラーリ（ハッピープライスシリーズ）	ココナッツジャパンエンターテイメント	2980円	2012
	[13色] ワールドカップストライカー（ハッピープライスシリーズ）	ココナッツジャパンエンターテイメント	2980円	2013
	[13色] ミニ4ボーイⅡ	J・ウイング	4800円	2014
10日	[13色] あにまるぶりーだー	J・ウイング	4800円	2015
17日	[13色] プリクラポケット 不完全女子高生マニュアル	アトラス	3980円	2016
	[13色] ゲームで発見!! たまごっち2	バンダイ	4286円	2017
11月21日	[13色] コレクションポケット	ナグザット	3980円	2018
下旬	[13色] トランプコレクションGB	ボトムアップ	3980円	2019

ゲーム別さくいん

●ニンテンドウ64

悪魔城ドラキュラ3D（仮称）…………44
エアロゲイジ …………………………46
F-ZERO 64 （仮称）…………………24
NBA IN THE ZONE'98 ………………33
エルテイル（仮称） …………………34
GASP!!～Fighters'NEXTream～ ………48
カメレオン・ツイスト ………………43
がんばれゴエモン
　～ネオ桃山幕府のおどり～ ……93,94
キラッと解決! 64探偵団 ……………48
ゴールデンアイ 007 …………………66
実況パワフルプロ野球4 ……………62
シムシティ2000（仮称） ……………46
新日本プロレス闘魂炎導 ～Brave Spirits～ …45
Jリーグイレブンビート1997 ………46
スーパーロボットスピリッツ ………42
スノボキッズ …………………………38
ゼルダの伝説64 （ロム版）（仮称） …18
SONIC WINGS ASSAULT ……………49
超空間ナイター プロ野球キング2 ……48
超時空要塞マクロス Another Dimension（仮称）…49
ディディーコングレーシング（仮称） …15
デュアルヒーローズ …………………49
ドゥーム64 ……………………………94
トップギア・ラリー …………………40
トニックトラブル（仮称） …………49
バーチャル・プロレスリング64 ………47
ハイパーオリンピック イン ナガノ64…44
ハイブリッドヘブン …………………45
爆ボンバーマン ………………………51
遥かなるオーガスタ MASTERS'98 …48
ピカチュウげんきでちゅう（仮称）……6
飛龍の拳ツイン ………………………47
ファイティングカップ（仮称） ………30
ファミスタ64 …………………………26
ぷよぷよSUN64 ………………………46
HEIWAパチンコワールド64 …………47
ヘクセン ………………………………85
マルチレーシングチャンピオンシップ …95,96
森田将棋64 ……………………………47
ヨッシーアイランド64 ………………22
ランボルギーニ64（仮称） …………47
レブ・リミット ………………………46
64大相撲 ………………………………86
64で発見!!たまごっち
　みんなでたまごっちワールド（仮称）…43
ワイルド チョッパーズ ………………49

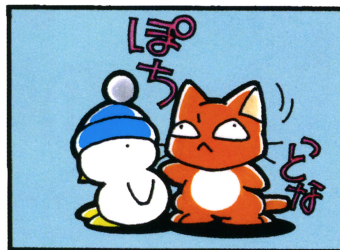
●ゲームボーイ

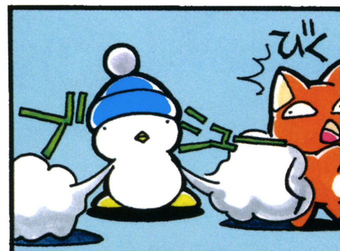
13色対応　悪魔城ドラキュラ～漆黒たる前奏曲～…91
13色対応　おやつクイズ もぐもぐQ…91
13色対応　がんばれゴエモン～黒船島の謎～…91
13色対応　ゲームで発見!! たまごっち2…89
13色対応　ゲームボーイギャラリー2…90
13色対応　コナミGBコレクションVol.1…90
13色対応　サンリオうらないパーティ …91
13色対応　スーパービーダマン
　ファイティングフェニックス………95
13色対応　ディノブリーダー …………96
13色対応　熱闘ザ・キング・オブ・
　ファイターズ'96 …………92,93,95,96
13色対応　プリクラポケット
　不完全女子高生マニュアル…………91
13色対応　ポケットモンスター ………68
13色対応　牧場物語GB ………………91
13色対応　マッハ GO!GO!GO! ………96
13色対応　ミニ四駆GB Let' s &Go!! …65
13色対応　メダロット …………………91

ぺもぺも

by うっちー









11月未定	[13色] メダロット（カブトバージョン）	イマジニア	3980円	2020
	[13色] メダロット（クワガタバージョン）	イマジニア	3980円	2021
12月4日	[13色] 悪魔城ドラキュラ～漆黒たる前奏曲～	コナミ	3980円	2022
	[13色] がんばれゴエモン～黒船島の謎～	コナミ	3980円	2023
11日	[13色] コナミGBコレクションVol.2	コナミ	3980円	2024
未定	[13色] 日刊べるとも倶楽部（仮称）	アイマックス	4980円	2025
	[13色] ポケットボンバーマン	ハドソン	未定	2026
'98年1月下旬	[13色] ネクタリスGB（仮称）	ハドソン	未定	2027
未定	[13色] キョロちゃんワールド（仮称）	トミー	未定	2028
2月未定	[13色] カンヅメモンスター（仮称）	アイマックス	4980円	2029
発売日未定	[13色] サンリオうらないパーティ	イマジニア	未定	2030
	[13色] シェラザード伝説（仮称）	カルチャーブレーン	3980円	2031
	[13色] プロ麻雀 兵 GB（仮称）	カルチャーブレーン	3980円	2032
	[13色] 頭文字D（仮称）	講談社	未定	2033
	[13色] コナミGBコレクションVol.3	コナミ	未定	2034
	[13色] コナミGBコレクションVol.4	コナミ	未定	2035
	[13色] ポケットモンスター2 金	任天堂	未定	2036
	[13色] ポケットモンスター2 銀	任天堂	未定	2037
	[13色] 牧場物語GB	ビクターインタラクティブ ソフトウエア（パック イン ソフト）	未定	2038
バーチャルボーイ				
発売日未定	Out of the Deathmount （仮称）	J・ウイング	6800円	3001
	バーチャルブロック	ボトムアップ	5300円	3002
ゲーム機本体・周辺機器				
12月中旬	ライトボーイポケット	ビック東海	未定	
'98年3月未定	NINTENDO64ディスクドライブ	任天堂	未定	
再販				
	<スーパーファミコン>			
10月16日	チェスマスター	アルトロン	7800円	
	<ゲームボーイ>			
10月10日	[13色] テトリス スーパーボンブリス	BPS	3980円	

次号予告!!

12月号の発売日は 10月21日（火）

裕木奈江さん企画第2弾の感想・意見を編集部まで送ってください。次号もスゴイことになるのは必至！ご期待ください。地獄耳速報は『スパロボスピリッツ』に『ぷよぷよ』、そして『たまごっち』に注目！一足早い「～スペースワールド'97」速報（仮称）もお見逃しなく。出展ソフト&イベント情報はもちろん、1枚で2匹の「ミュー」がもらえる応募券付き。

はみだし早耳情報

●ハドソンが一挙5タイトルを発表。N64ではロボットの3Dアクション『ラストレジオンUX（仮称）』と、人気番組の同名コーナーをゲーム化したアクションゲーム『ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー 電流イライラ棒』。SFCではアクションゲーム『爆球連発!!スーパービーダマン』、GBはシミュレーションゲームの『ネクタリスGB（仮称）』と、アクションゲーム『ポケットボンバーマン』が登場。なかでも『ウッチャン～』は3Dスティックと振動パックで本物の様子をうまく再現している。
●ビデオシステムがN64でF1モノの『レースゲーム（仮称）』を発表した。
●アイマックスがGBで、リアルタイムシミュレーションゲーム『日刊べるとも倶楽部（仮称）』と、育成シミュレーションゲーム『カンヅメモンスター（仮称）』の2タイトルを発表。
●トミーよりGBでアクションゲーム『キョロちゃんワールド（仮称）』が登場するぞ。
●ナグザットからGBのバラエティゲーム『コレクションポケット』が登場。トランプやレースなど10種類のオリジナルゲームが楽しめる。
●講談社がGBでレースゲーム『頭文字D（仮称）』を発表した。「週刊ヤングマガジン」で連載中の同漫画をゲーム化したものになる。
●ボトムアップよりGBでバラエティゲーム『トランプコレクションGB』が登場する。
●ビック東海がゲームボーイポケットの周辺機器として、画面を拡大するレンズとライトがひとつになった「ライトボーイポケット」を発売。



➡『ポケットボンバーマン』はパズル要素を強化

➡気軽に楽しめる『トランプコレクションGB』

©HUDSON SOFT・BOTTOM UP

KEMCO



飛び出す





2人対戦可
振動パック対応







※画面は開発中のものです。

イメージガール
吉田 忍

全天候型バトルラリーゲーム
トップギア・ラリー
予定価格6,980円(税別)

トップギア・ラリー発売記念
予約して買うと
64ソファプレゼント

スゴイぞ!! 64コントローラー型エアーソファ 200名様

応募のしかた

1. 予約 — この広告の予約カードを切りとって住所・名前などを書きこもう!
2. スタンプ — お店で予約カードに店名スタンプをもらって大切に持っていてね。
3. 買う — ゲームが発売されたらパッケージに入っている購入カードを取りだそう!
4. 送る — スタンプをもらった予約カードと購入カードを封筒に入れて送ってね。

送り先	〒160 東京都新宿区新宿1-8-1大橋御苑駅ビル3F コトブキシステム(株) 64ソファプレゼント係
締め切り	12月20日(土) 当日消印有効
お問い合わせ	03-3225-3456 担当:高橋・浜田
抽選・発表	厳正な抽選の上、当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます。

キリトリ線

トップギア・ラリー
64ソファプレゼント 予約カード

〒 ご住所	
ふりがな お名前	男・女 / 歳
TEL	

店名スタンプ欄

※お店の人に証明のスタンプをもらってください。

キリトリ線

※この予約カードをコピーして使ってもOKです。



超体感（ちょうたいかん）バトルラリー



跳（は）ねる

傾（かたむ）く



12月5日発売予定

と NINTENDO64 および 振動パック は任天堂の商標です。 © 1997 KEMCO

●お問い合わせ　コトブキシステム株式会社 ファミリーソフト事業部 03-3225-3456
●ホームページ http:// www. hiwave. or. jp / kotobuki /

1997 11月号 ファミマガ NINTENDO 64
平成9年11月1日発行
第13巻第11号(通巻272号)
第3種郵便物認可
発行人 山森 尚
編集人 相沢浩仁
発行所 株式会社徳間書店/インターメディア・カンパニー
〒105 東京都港区東新橋1-1-16 問い合わせ☎03(5569)6232
編集☎03(5569)6221 広告☎03(5569)6215 販売☎03(3573)8613

Nintendo®

GAME BOY®

おもいっきり欲張ったギャラリーです。



PARACHUTE パラシュート SINCE 1981

HELMET ヘルメット SINCE 1981

CHEF シェフ SINCE 1981

VERMIN バーミン SINCE 1980

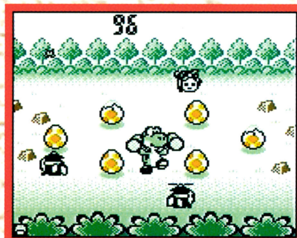
DONKEY KONG ドンキーコング SINCE 1982

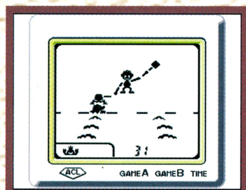
?



•• アクションゲーム ••

ゲームボーイギャラリーが"2"になって新登場！なつかしいだけではありません。オリジナルに忠実に再現された「むかし」バージョン、そして今風にアレンジされた「いま」バージョン、どちらもあなたのアドレナリンを分泌させます。





新 旧

バッテリーバックアップ付　ゲーム&ウオッチは任天堂の商標です。

Super GAME BOY スーパーゲームボーイ で、あざやかカラー

9月27日(土)発売予定

メーカー希望小売価格(税別) 3,000円

任天堂株式会社　本社　〒605　京都市東山区福稲上高松町60番地　TEL.(075)541-6113
東京サービスセンター TEL.(03)3254-1647　大阪支店 TEL.(06)376-5970　名古屋営業所 TEL.(052)571-2506　岡山営業所 TEL.(086)252-2038　札幌営業所 TEL.(011)612-6930
インターネットのホームページ「http://www.nintendo.co.jp」
© 1980,1981,1982,1997 Nintendo　GAME BOY・ゲームボーイ は任天堂の登録商標です。
※画面写真はスーパーゲームボーイを使用して撮影しました。

特別定価590円 本体562円
雑誌 17775—11
印刷 凸版印刷株式会社 Printed in Japan
© TOKUMA SHOTEN CO.,Ltd. INTERMEDIA COMPANY 1997
T1117775110595

